

laiyin扫描制作
GAMEPLAZA
电子游戏广场
11
新疆青少年出版社



決戦

KESSEN

机种:PS2　　类型:历史 SLG　　厂商:KOEI
媒体:未定　　发售日:2000 年内

200 骑以上的部队将在画面中碰撞!

“决战”是描写关原之战后德川军与丰臣军战斗的 SLG 游戏。每一场战斗都会因情节的不同而区分开,胜败的结果将直接影响下一个情节的内容。这里即可体会丰臣军在关原之战中获胜的故事,也可以假想的形式编造历史故事。

游戏采用了多情节分支的系统,在故事的发展中还有许多事件和从战斗中演变出来的短剧情。这次所公开的游戏画面全部都是即时战斗中的情景。





◀▼随着一声令下,战斗开始了!每一骑的部队的动作都不同,请大家注意。

这就是 MOVIE 的画面

这是在游戏展中公开的 MOVIE 画面,一眼看上去很难找出游戏画面上的缺点,毕竟是新的主机呀!



▲▼这是东军的德川家康与西军的真田幸村战斗的场景,不知是哪一方获得了胜利。



◀东军与西军各 50 骑展开了激战。在制品版中可以看到 200 骑以上的战斗场景。

真实的模拟了战场的气氛!!

这是从未有过的模拟游戏



◀这是率领两军的武将之间的战斗,充满了真实感。



二分天下的战斗!!



▲与真田幸村同行的是个谜之女子,详情将在以后介绍给大家。

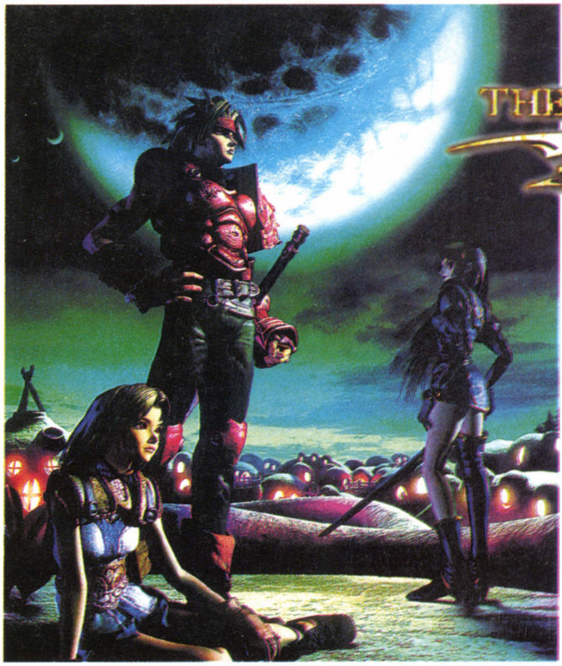


◀身穿和服的女性姓细川,她与故事有什么关系?



▲战斗期间的事件部分也同样高的质量描绘出来。

日本战国历史上的著名人物会陆续出现!



THE LEGEND OF DRAGOON 龙骑士传说

レジェンドオブドラグーン





机种:PS	类型:RPG	厂商:SCE
媒体:CD－ROM×4	发售日:1999年12月	

在两万年前…有翼人与人类之间的一场战争!

由人类与龙展开的宏大故事的"LEGEND OF DRAGON"(以下简称为LOD)。这里为大家介绍再现了一万年前爆发的"DRAGON战役"的MOVIE部分。地上曾经受魔力与智慧兼备的有翼人的控制。人类在强大的有翼人的力量之前毫无办法,但通过与带有龙族魔力的"龙之魂"的融合,人类得到了强大的力量。人类使用这种力量展开了与有翼人的最终决战。







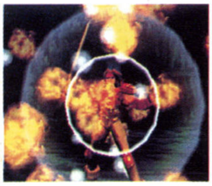
空中都市、龙、龙骑士、人类是组成物语的重要部分!











达特、希娜、罗赛变身为 DRAGOON(龙骑士)

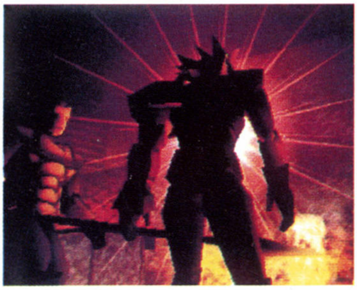
下面是“DRAGON 战役”中活跃着的 DRAGOON 是主人公达特等的变身。下面介绍以达特为首的变身为 DRAGOON 的关键部分。这个部分是达特在战斗中时，罗赛突然以 DRAGOON 的形态出现的镜头。从她向着达特喊：“觉醒吧！赤眼龙的 DRAGOON”，达特便变身为强大的龙骑士。另外在战斗中变身时角色面前的那团光便是代表龙骑士之力的“龙眼”。











希娜变身为天使形态的龙骑士

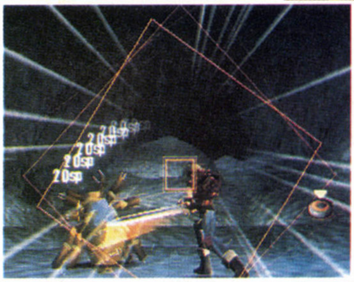












战斗中多彩的各种动作

战斗方式包括了剑、弓以及体术等动作，伴随着华丽的效果的魔法般的攻击，都充满临场感。另外其中的一些片段上出现了与手柄的○键相似的谜之标志。



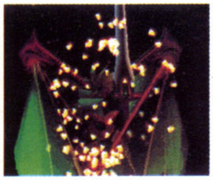


变身为龙骑士进行战斗

觉醒后成为龙骑士的达特、希娜、罗赛 3 个主人公，在战斗中满足一定条件后就可变身为 DRAGOON 并战斗了。变身为 DRAGOON 后不仅攻击力上升，还可进行特殊攻击，或使用龙的魔法一气将敌人打倒。这里介绍的是变身为 DRAGOON 时的战斗画面。为了使战斗更有利，应尽早变 DRAGOON。因为只有龙骑士才是这三个主人公的真面目。

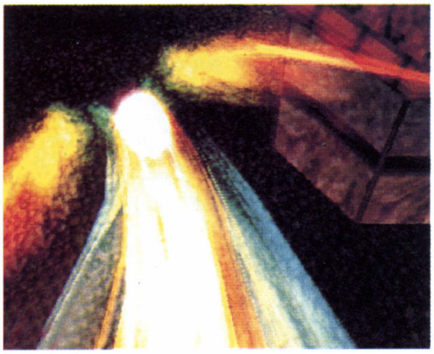


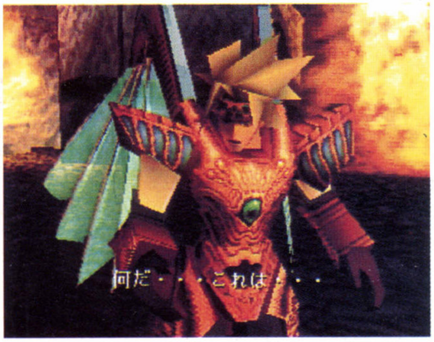





罗赛

在旅途中，把达特从危机中救出的谜之女性罗赛。后来虽然她的过去与目的都不清楚，但她仍与达特等共同行动，对于达特来说是个强大的同伴，但对于与达特有着特殊感情的希娜来说，她却是个不让人放心的人……



▶从右边这幅类似壁画的图片中可以看出人类与有翼人之间的战争，这场战争的规模是人们难以想像的。










龙骑士的战斗系统——ADDITIONAL

战斗的系统是装备了称为 ADDITIONAL 的可追加攻击的技，在战斗中选择普通攻击，这样在画面中央将会出现四角形的方框。这个方框将根据进入攻击状态的人物的动作，渐渐收缩。根据其收缩的时机按○键，就可使攻击连接为 2 击，3 击。不同技的方框收缩时机也不同，这样就增加了游戏的紧张感。

顺利连接形成的大伤害

ADDITIONAL 通过 2 击或 3 击可以给敌人以更强大的伤害力。新的 ADDITIONAL 随着人物的升级可渐渐学会，不过刚刚学会的新 ADDITIONAL 的威力之强是不可计数的。因为 ADDITIONAL 本身也会升级，在战斗中不经常使用 ADDITIONAL，技也不会升级。因为使用越多的 ADDITIONAL，威力也越高。因此装备 ADDITIONAL 时，要好好思考一下。



让 ADDITIONAL 成立

各个角色可装备枪或刀等武器。各武器分别可以进行突、切等攻击。如连续进行了 2 击、3 击的攻击、ADDITIONAL 就成立了。如最后使用 ADDITIONAL 的话，在画面上就会将技名表示出来。但是由于各角色的攻击时机与特性不同，所以会有许多种的 ADDITIONAL。



希娜没有 ADDITIONAL 系统吗?

对于不擅掌握 ADDITIONAL 时机的玩者应让希娜编入队伍中。由于希娜装备的是弓，所以不会出现 ADDITIONAL，希娜的这种攻击特性还表现在可以弥补停止攻击时出现的防御弱点。弓虽没有 ADDITIONAL 并且攻击力较弱。但是作为一只攻守兼备的编队它又是不可缺少的战力。



掌握按键的时机是 ADDITIONAL 成立的关键!



NEW RIDGE RACER

新山脊赛车



机种:PS2　　类型:RAC　　厂商:NAMCO

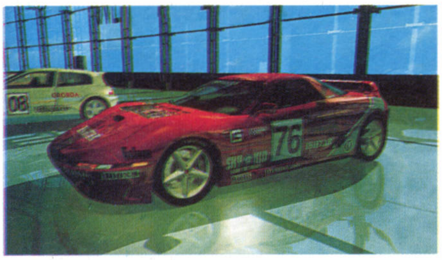
媒体:未定　　发售日:未定

NAMCO“山脊赛车”的最新版

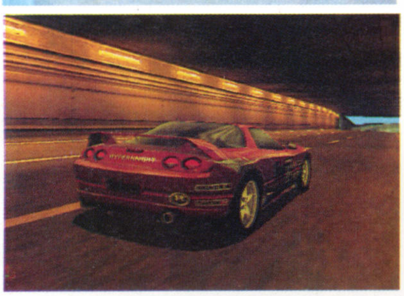
从94年在街机登场以来,“山脊赛车”系列迷倒了无数玩者。随着新主机的出现,系列的最新作也将出场了。

首先要看的是玩者控制车辆中的一辆全红色的车辆。看看这个CG就可明白,画面的美丽程度是不用多说的,在游戏中将可以操纵从未有过的高品质车辆,游戏画面可以下面中了解到,这里代替“永濑丽子”的形象是“深水蓝”,其美丽程度让人吃惊不小,唇下的痣也很性感。











新 RACER QUEEN　深水 蓝

生日:1979年12月12日(19岁)
星座:射手座
血型:B型
出生地:神奈川
职业:模特
身高:1.68M
体重:49Kg

三围:88-58-86
足长:24CM
特技:做咖喱食品
趣味:摄影、潜水
喜欢吃的食物:甜瓜
休息日的消遣方法:开车
将来的梦想:汽车评论家

Ai Fukami

“新山脊赛车”中的4个要点

“山脊”系列的比赛所追求的是速度感和爽快感。在家用“山脊”系列中还搭载了许多不同趣味的多彩模式，还有可以磨练自己的本领和感受操纵感的多种因素。遗憾的是本作的游戏模式至今仍不清楚。不过从这次公开的画面照片中可以发现“新山脊”中4个引人注目要点。





CHECK 1 车辆

车辆画面得到了新主机的支持，十分细腻。应用了由以前的系列的创造出的映像技术，从而实现了更加流畅且美丽的画面。



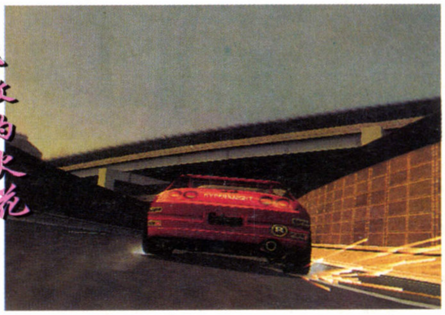




CHECK 2 Effect

“新山脊”的新要素是各种 Effect，这是有迫力的赛车演出中不可缺少的因素。现在已判断出的 Effect 是火花和轮胎的烟。追加了这些，使战斗更加白热化了。

飞散的火花 使游戏更具真实感



CHECK 3 背景

画面机能的提升表现在了背景之中。有仅仅是远处高楼的表现，还会显示出真实性的“色晕”处理。游戏中展开的仿佛是现实世界的立体空间。



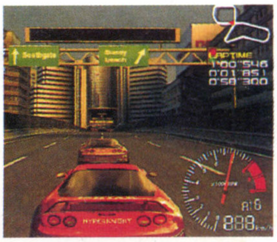




CHECK 4 赛场

如果看到画面能感到些什么的人一定是个“山脊通”。是的，初代“山脊”的赛场与这次介绍的赛场，使用了同样的一部分。初代的赛场由开始点到通道中央的部分与这次是一样的。但“新山脊”还要到达初代不能到达的地区。





3个类型的Replay画面

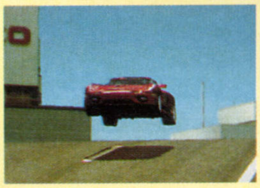
这是比赛之后的 Replay 画面。在“新山脊”中有固定摄像机的普通视点，镜头追随车辆的视点，和来自上空的远方视点。











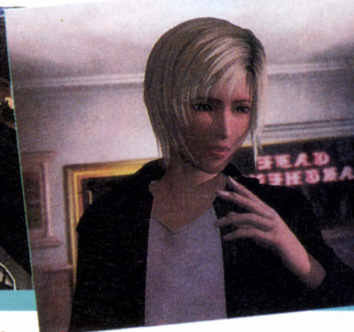






艾娅，她又回来了！



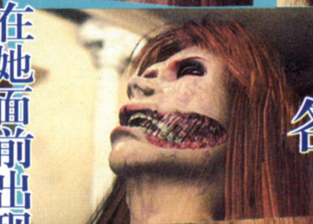


从那时开始的3年后……



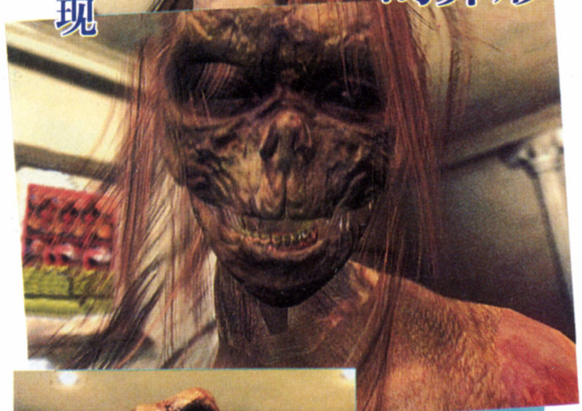
在寂静的时刻





在她面前出现

各种各样的异形





于是，新的战斗拉开序幕

Parasite Eve II™
パラサイト・イヴ2

寄生前夜Ⅱ

机种：PS	类型：RPG	厂商：SQUARE
媒体：CD－ROM	发售日：1999年12月	

线粒体所带来的恐怖再次出现……



▲从这幅画面上即可看到突然发生的紧急事件，那是什么呢？



▲仍然是那种气氛，仍然从警察局开始……

以崭新的设定和美丽的CG，以及独特战斗系统而获得成功的“寄生前夜”的续篇，以全面加强后的面貌又将登场了。主人公是AYA，舞台在美国。是“1”过后3年的世界，战斗不再于纽约而是在洛杉矶展开。至于在这3年间AYA体内发生了什么变化，她体内的线粒体怎么样了，还有EVE……故事将在各种谜的包围下展开。

曼哈顿封锁事件

1997年在举行圣诞音乐会的卡内基音乐厅发生了人体着火事件，从此引发了纽约各地的许多异常事件。这都是受线粒体控制的名为EVE的女性引发的。纽约一时间变为了死城，产生了许多的牺牲者，被卷入此事件的纽约市警AYA，借助海军等的力量解决了事件。3年后的“2”代的事件中，发生的灾变被称为曼哈顿封锁事件，而它正是“1”代中的部分故事内容。





人类将会受到线粒体怎样的控制？

紧密联系的设定也是本游戏的魅力之一，在生物细胞内的线粒体引发了各种事件，这种出人意料的设定被详细安排到每个细节，所以玩者一定会被吸引进去。接下来看看“2”代的世界观吧！



Event

故事以线粒体与 AYA 的战斗为中心发展下去，在 AYA 周围出现了各种各样的人，发生了复杂联系在一起的事件，从中将可解开隐藏着的谜。



AYA的仲间们





▲和前作一样，要组装武器必须到特定的场合。

线粒体是什么？

在“寄生前夜”的世界中，由于人体内的线粒体觉醒而引发了各种事件，本来对家畜无害的生物突然变得凶恶就是一个例子。另外 AYA 也强烈受到线粒体的影响。



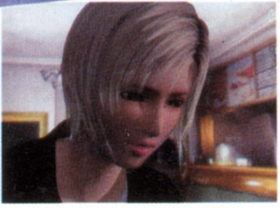
Aya Brea

艾娅·布蕾雅

曼哈顿封锁事件后，她离开纽约市警，此后她进入联邦调查局（FBI）的线粒体对策班（MIST）直到现在。因为觉醒了所以的体内的线粒体使细胞活性化了，看上去显得更年轻了。







▲比以前更柔和的面容，是受到线粒体的影响吧！



Los Angeles

这次的舞台是在洛杉矶。但是洛杉矶是个很大的地方，像饭店和郊区等等 AYA 可战斗的地方有许多，有时还会在让人想不到的地方进行战斗。



竟然还有宇宙的舞台……







▲从宾馆的大厅直到狭窄阴暗的街道，有着各种各样的战斗舞台。

以你眼前的枪口来为我作证！

一点也不能放松的战斗在

在前作中移动时遇到敌人就会切换画面并进入战斗。但“2”中的移动画面和战斗画面是在一起的。也就是说移动与战斗是同一画面内进行的。在“2”中与敌人的战斗从各个方面都 得到加强，以下介绍战斗系统中的基本情况。

连续的战斗





▲随时都会与敌人战斗，要密切注意自己的行动。

Battle sys

在“2”中移动时可以确认敌人的样子，利用这点可回避战斗，或出其不意地攻击敌人。不过反之，自己也会无意中受到敌人的攻击。



▶画面右上方的雷达表现着附近敌人所在的位置，可以通过它来避开敌人。



▲急速逼近的敌人在面前出现，此时要第一时间作出反应。

Creatuer

受线粒体影响而凶化的生物被称为CREATURE。他们的形态各异，既有山一般大的，也有小虫般来回飞的，没有特定的形态，所以需要有与其状态相对应的战斗方法。







▲▶手中的武器具有着火焰弹的攻击威力，用它来对付一般的敌人都能奏效。

怪物





去死吧——

▲遇见了比自己大数倍的异形生物，并且还向AYA吐出长长的火焰，是个难以对付的强敌。

当然还有

提到“寄生前夜”，AYA的短裙和紧身裤的不同服装变化给人们留下很深印象，在“2”中AYA仍可以更换服装。照片中是AYA穿工装裤及外衣或紧身短裤的样子，此外还有别的服饰。

AYA有多少服装呢？





▲▶还有除此以外的其它服装，都让玩家眼中产生新的乐趣。

Parasaite Energy

AYA借助体内线粒体的力量，可使用攻击敌人或回复自己体力的PARASAITE ENERGY。玩者须决定AYA的PARASAITE ENERGY的种类。通过玩者决定PARASAITE ENERGY的种类，可使AYA变得更强大。



▲PARASAITE ENERGY的有效范围用绿线来表示，这一点和前作基本相同。



▲在画面右下方的一圈指令表示的可能就是与PARASAITE ENERGY有关的特殊能力。



猛烈燃烧的火焰

INFERNO!!



等待你

Wepon

tem

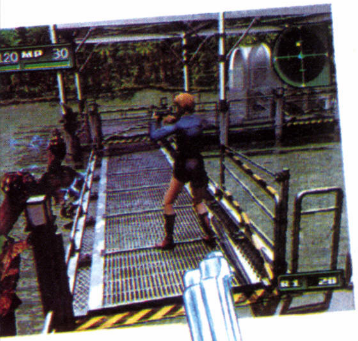
先制攻击

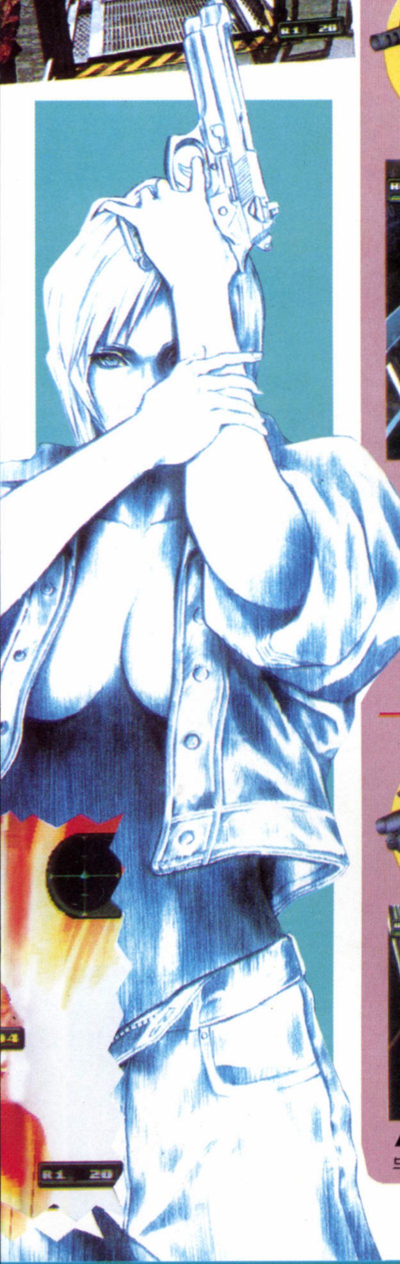
AYA 可使用的武器从连射的机枪到威力很大的榴弹枪有许多种。这就需要掌握武器的特征，以及按场合区分使用武器的战略性。下面介绍其中 3 个代表性的武器。另外，在“2”代中可提升武器，把火炎发射等能力放在已有的武器上，提升武器的攻击力。





▲使用带有火焰放射机能的机枪进行攻击。





AYA 手中战斗的武器

手 枪



AYA 最初拿的武器，是 AYA 所属的 MIST 的标准装备。攻击力和连射等方面没有特殊机能，传统的武器之一。



▲这一次与敌人战斗中，还会遇上狭窄的场所以及种种障碍物，因此要密切注意敌人的位置。



▲在开枪的时候，有必要先瞄准敌人，并且要注意距离。

榴弹枪



巨大枪口射出类似石榴状的子弹，威力极大，可一击打倒小敌人。在 1 对 1 的战斗中更能发挥其威力。



▲凶恶的敌人出现，但是行动较为迟钝……对这样的敌人使用榴弹枪最佳。



▲能将敌人炸裂的榴弹枪，攻击力非常突出，只是需注意对行动力的影响。

SHOT GUN



从很长的枪身中发射散弹，一次可攻击多个敌人的武器。单发攻击的威力一般，但在与多个敌人对阵时更可发挥其威力。



▲出现了一群蝙蝠形的怪物，与它们拉开距离是第一步。

超长的距离……





▲利用散弹枪将多个敌人在一发中击倒，这就是 SHOT GUN 的威力。

一击瞬杀!!



CHRONO CROSS クロノ・クロス







时空之轮

机种:PS	类型:RPG	厂商:SQUARE
媒体:CD－ROM	发售日:1999年11月	

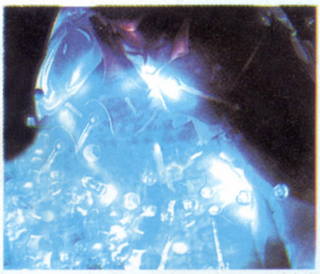
超越次元的宏大RPG

往来于看似相同实则不同的两个世界中，寻找冷冻的火炎的RPG"时空之旅"又有新情报了。

这回介绍的是片头MOVIE和新人物，以及与已决定移植至PS的前作"CHRONO TRIGGER"的联系。其中要注意的是与前作的联系。"时间之旅"的舞台是在"CHRONO TRIGGER"的20年后，因此在故事及世界观上都有继承性，记住这点也许就会明白些什么了。











►以月亮为背景起舞的道化师——图库约米，她是敌人还是朋友呢?

◄乘着小船在猛烈的海风推进之下，主人公在大海中航行着。他要去哪里呢?

旧日经典 "CHRONO TRIGGER"也发售了

要玩"CHRONO CROSS"的人也一定要玩玩"CHRONO TRIGGER"。在PS版中的冒险部分会插入动画MOVIE。共有7处MOVIE，有在未来荒废的地区发现机器人的镜头，也有主人公受恐龙袭击而被区拉所救的部分，都是令人怀念的名片段。发售日为11月2日，价格4800日元。

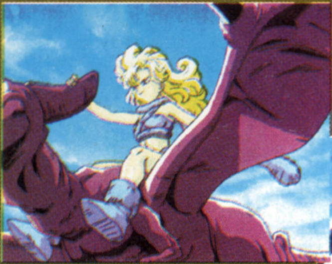


◄得到格兰多利昂并发现了魔岩窟的卡艾尔。



吸引人的著名场面

在故事的发展中还可以看到MOVIE





▲►驾驶着翼龙普特兰，艾拉冲入了迪兰城。这是决定人类与恐龙人的存亡的最后决战时的著名场景，玩者应该还记忆犹新。

是敌是我?6 位新的人物

下面介绍的是 6 个新人物各自的事件部分、战斗部分。这里要注意的人物是达里奥，不知为了什么原因，他成为赛尔乔的宿敌，同时也是作为骑士团 4 天王之一。然而在 3 年前的一场战役中，达里奥光荣地战死了。到底他身上发生了一些什么，到底他和赛尔乔的恩怨是怎么回事，都会在游戏中随着玩家的进程而逐步揭示出来。从下面 6 位角色的绘画风格来看，基本与前作有一定的关联，但也具有新作自身的特色。

复杂多样的个性 形形色色的人物

拉迪乌丝 RADIUS







▲在这个世界中他是这里的村长，但在另一个世界中他又是谁呢?

图库约米 TUKUYOMY





▲在蛇骨馆的大厅内出现了约米。她称自己是山猫的助手，但……。她到底是什么人呢?

伽达兰 GYADRUN







▶某科学有制造出的暗杀机器，全身都包围着各种各样的武器。

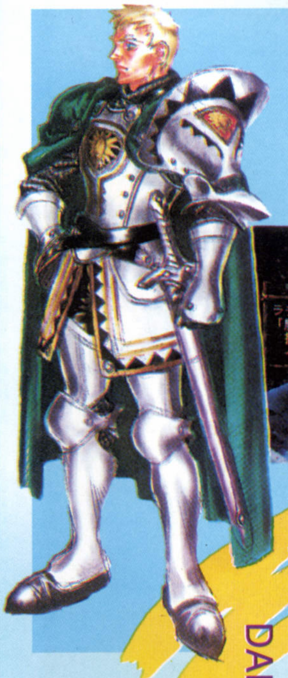
鲁提安娜 LUTIANNA





▲为蛇骨工作的天才科学家。从表情无法捕捉其心理，但总是进行疯狂奇怪的实验，连主人公也受到她的攻击。

达里奥 DARIO





◀在 3 年前光荣地战死于沙场上，是骑士团四天王之一。他也是龙剑使用者。



图玛尔 TUMALU



◀由鲁提安娜所创造出的新型生命体，表面看上去很可爱，但正体却……



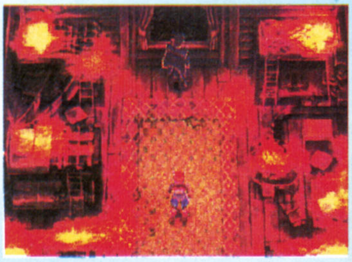


“CROSS”和“TRIGGER”的关系

在同一星星上展开了两个“CHRONO”。在“CHRONO CROSS”中可以了解到一些“CHRONO TRIGGER”提到的故事以及后来的情况。下面介绍的两个冒险中都提到了格兰多利昂和鲁卡后来的情况。



▲“CHRONO TRIGGER”过后的20年，一度和平的世界又发生了变化……

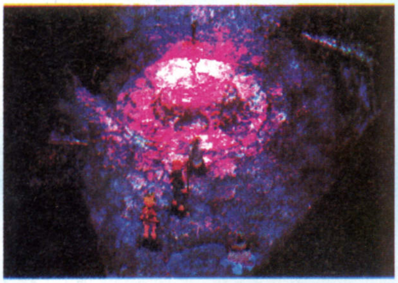




成为魔剑的格兰多利昂

格兰多利昂是可映出使用者的心，并改变它的剑。正直的人拿着它就会成为圣剑，邪恶的人持有就会变为魔剑。在“CHRONO CROSS”中格兰多利昂将作为魔剑出场，而且还会放出强烈的负能量阻挡赛尔乔等人的前进。如果有龙之剑依尔兰萨，就可压制该能量并进行中和。







CASE OF

在“CHRONO THIGGER”中要得到格兰多利昂，首先要打倒剑的化身格美和利昂，还必须修理剑，另外此剑还是去魔王城的钥匙。



▲作为格兰多利昂正式的主人，卡艾尔对于这把剑的秘密以及自己的过去有着一些困惑。

CASE OF

在前作中鲁卡与克鲁诺组成队伍一同进行了冒险。在冒险中她发明了物质转送装置。救出因莫须有的罪名而被捕的克鲁诺的人也是她。



◀这就是前作中鲁卡的房间，和右面的画面相比略有一些变化。

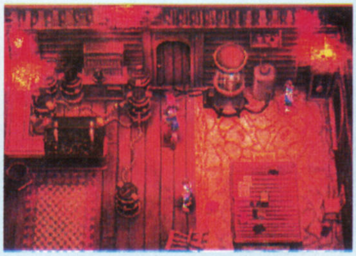


▶在这小屋之中，鲁卡研制出许多发明品。

在冒险之后继续着发明的鲁卡

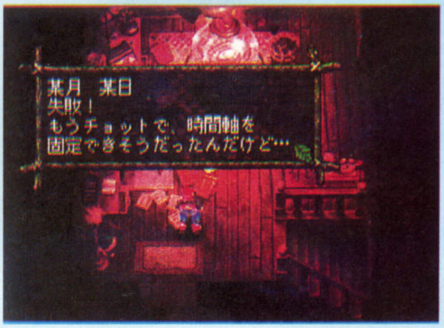
在前作中作为主人公克鲁诺的好友的发明家鲁卡，在“CHRONO TRIGGER”的冒险之后，为了无家的孩子们把自家改为孤儿院，并照顾着孩子们。但是某日孤儿院被人放火点着了，而且还出现了山猫的样子！难道犯人是……

不得了！起火了…



▲鲁卡的房间被火所包围，这究竟是谁干的？一定要把他找出来。





记住新的战斗系统

“时空之旅”采用了前作所没有的，只要有体力无论哪个人物都可按顺序输入指令的“CROSS・シーケンス・SYSTEM”，另外没有了经验值的概念，而是每次与敌人战斗都可得到升级，真是新鲜的战斗。





▼在战斗中会有极华丽的画面演出，特别是发动“ELEMENT”的时候。



将要怎样行动？



▲如果采用直接攻击，将有弱、中、强 3 个种类，它们的威力和命中率成反比。根据状况而采取相应的 LV 的攻击方法，便能提高攻击力及命中率。

CASE OF

提到“CHRONO TRIGGER”的战斗特点时，决不缺少协作。协作是两个以上的人物同时发出技的特殊攻击方法。但是并不是无论什么技都可发动协作的，其中的组合是事先决定好了的。找出协作也是游戏的乐趣之一。





▲这里展现的是克鲁诺和卡艾尔、玛尔的连携技，能够将面前的敌人一举炸裂。

使用 ELEMENT 的各具特性的人物

“时空之旅”把原来的 RPG 中所说的魔法道具或必杀技等统称为 ELEMENT。这个 ELEMENT 的最大特征是可更换每个人物身上安装的 ELEMENT，这样就可形成重视攻击、专门回复等个性丰富的人物，在战斗前进行练习便更能体会其中的乐趣。这回介绍新公开的 ELEMENT。

将一切吞食！！



▼这里出现的是巨大的食虫植物，它能将敌人一口吞食。



◀这是一种火系召唤 ELEMENT，战斗画面左上方表示着它的范围以及具体的属性。



▲地面裂开了巨大的洞穴，其中出现了形状怪异的生物。





召唤 ELEMENT 发动！



玩者的分身——

在《α》中，新的主人公以及主人公专用原创机器人会陆续登场，这是从《第4次》、《F》中继承下来的系统，主人公以性格划分共有8个，哪种性格都有男子和女子各一名，主人公专用座机的依然分为REAL系和SUPER系，两种机体分别在远程和近距离格斗方面各有自己的特长。本次主人公的形象设计以及机器人的设定比前两作多少有些变化。





▲角色间对话的场面更为细致了。







超级机器人大战 α

机种：PS、DC　厂商：BANPRESTO
类型：S·RPG
发售日：1999年冬(PS)、未定(DC)



スーパーロボット大戦α

系列中机器人登场数量最多、系统大幅度改良、全新的战斗画面是《超级机器人大战α》主要特征。在本作的诸多新要素中，新主人公以及新型主人公专用机体最受玩家的期待！

Main Character 主要人物

登场的主人公男女各4人，共为8人。从“认真的正义汉”、“冷静，头脑清晰”到“内向，心地善良”“快乐的乐天派”，都是个性丰富的人物。在选择主人公时，还要决定成为恋人的异性。让谁成为恋人……，就由玩者自己决定了。



日本人与中国人的混血，开朗、好强，对于决定的人物会全力进攻。是体育全能的健康女孩。

莉奥＝美伦

重人情，正义感强的男子，不喜欢折衷，十分执着，典型的主人公人物。

布鲁克林＝拉克菲尔德

自豪心强的女孩子。讨厌他人的同情，有可爱的一面，还是个极度的音痴。

莉奥娜＝卡修达奇

寡言不善表达感情，无论何时也不会改变绅士作风的男子。有到3点肯定去喝茶的习惯。

龙基＝达克南

主人公以及主战机器人一举公开

NEW ORIGINAL ROBOTS

SUPER グルンガスト弐式

SUPER 系主人公最初乘座的机器人，拥有很高的攻击力，所持的武器相当丰富，拥有变形能力。机体设计是参与了“超时空要塞”与“圣战士登拜因”的两部动画系列的宫武一贯。



REAL ヒュッケバイン MK－Ⅱ

拥有“独走轻骑兵”之称的高机动机器人，是 REAL 系主人公乘座的机体，拥有很高的机动力和运动性，擅长远距离攻击，机体设计者是在“高达”系列以及“电脑战机”系列中著名的カトキハジメ。



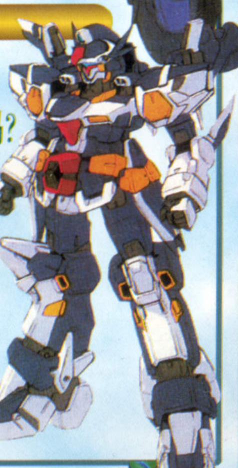


▲SUPER 系机体有量产型的设定，到游戏后期还会有更强大的机体出现。

TOPICS

《超级英雄作战》中的主役机器人会参战吗?

由于在前不久发售的《超级英雄作战》的最后预告了《超级机器人大战 α》的存在，因此在这个游戏中出现的机体很有可能在《α》中出现，那么，会不会有他们单独的故事呢?



SUPER ROBOT 迷你知识

“超级机器人大战”系列是综合了众多原作动画的战棋模拟游戏，随着作品的不断推出，游戏中登场的角色及机体也在不断变化和更新。以下是系列中初次登场的3种机体。

超时空要塞 MACROSS

以地球和战斗种族天顶星人之间发生的宇宙大战为线索，穿插了3位青年之间的恋爱故事，并且以爱贯穿于整个作品中，至今仍有狂热的人气度。



▲以 TV 版为基础的电影动画《可曾记起爱》。

MACROSS PLUS

仍然以男女之间的恋爱为主题，作品中出现的机体的性能已经超越了前作，动画描绘以及战斗的速度感已趋极至。



▲以初代《MACROSS》30 年后的世界为舞台。

守护巨神——地球静止之日

描写了国际警察机构与犯罪团体 BF 之间争夺新能源系统的战斗，主人公是位超能力少年。



▲第一次出现在本系列中的 SUPER 系机体。



优柔不断，关心他人又相当内向。但是内心十分坚强，常常进行出人意料的行动。

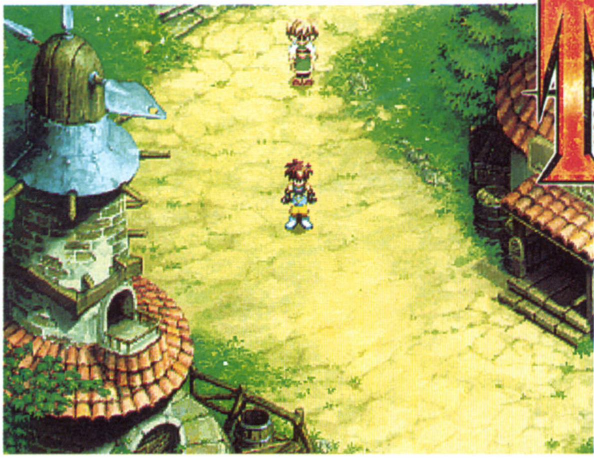
极关心他人，很少发怒的善良青年。但生气时也有可怕的一面，特技是空气道。

不深刻思考事态，烦心事马上就可忘掉的典型乐天主义者，爱好是看恋爱电影，梦想进入艺术圈。

外表机灵，喜欢女孩的最容易惹事的人。表面上很和气，但在正经事中从不认输。实际上还是个运动痴。

库丝哈＝米丝哈　隆特＝希卡瓦　莉尔卡拉＝霍克娜蓓　达斯古＝辛克瓦希

新的战斗又要开始了!



Tales of Eternia™

永恒传说

机种:PS	类型:RPG	厂商:NAMCO
媒体:CD－ROM	发售日:2000 年	

令人期待的“TALES”系列最新作出现

人气 RPG“TALES”系列每次发售都能大获成功，其作品的人气至今不衰，在 SFC 上的“命运传说”及 PS 版的“命运传说”都能受到广大玩家的欢迎，这是与详细的人物设计和深奥的故事抓住玩者的心是分不开的。在“TALES”系列中，不久就会有最新作出场了。其名字为“TALES OF ETERNIA”。本作由担当了 SFC 版“命运传说”、PS 版“宿命传说”和 PS 复刻版“宿命传说”剧情的丰田淳负责，MOVIE 制作与前作同样是 PRODUCTION I. G，依靠他的功力能为您提供最为细致的 2D 视觉。

这一代在从总体上基本继承了这一系列具有幻想色彩的风格，当然也会有诸多的更新点。

在丛林之中 落下的明媚阳光 将使你忘却战斗的疲劳



►在右边的图片中可以明显地描绘出本作在 2D 画面上的细致表现。生动的瀑布有就在眼前的感觉。



结合仲间之力进行战斗

此二人是冒险的中心人物

主人公
李德・哈修尔



主人公李德是靠狩猎为主的猎师。另一个主人公法拉是在伯母家帮助种田的女孩。等待他们的命运是什么呢？另外“ETERNIA”的人物设计继“宿命传说”之后仍由いのまたむつみ担当，因此也能看到一贯的幻想色彩。



女主人公
法拉・艾尔丝特多





▲主人公的设定画，从中应该能看到本作的细致设定。

注意 ETERNIA 的画面照片

看到“ETERNIA”的画面就可明白，地形是立体构成的，而且画面显得非常细致。在此空间内李德等将展开冒险，另外人物与前作相比，看起来更大了一圈。这样就可看到更多的动作了。

在这方空间中所映出的战士之姿





◀周围有着茂盛的植物，而在画面中央的水面上，又能清晰地反映出李德他们的倒影，这充分展示了本作在2D画面上的表现。



与村长的会话

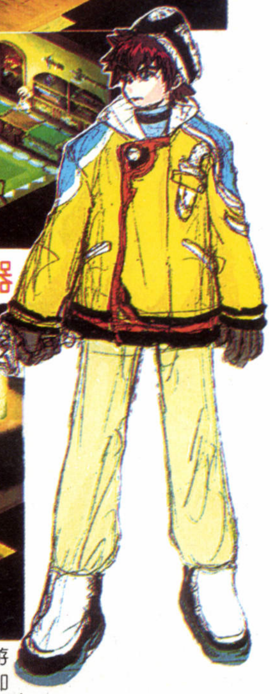




▲▼在2D图景的镜头切换方面的表现也较为突出。



购买及调整武器



这个人物到底是谁？

这个可爱的人物到底是谁？毫无疑问这是个不可思议的动物，但现阶段连名字也都不清楚。所知道的只是体长但个头并不太大，也许是谁的宠物吧。





▲在受伤后，可以来到宾馆进行治疗。同样，在游戏中出现的场所有多种多样的用途，充分利用即能有利于玩家通关。

战斗画面中的感觉

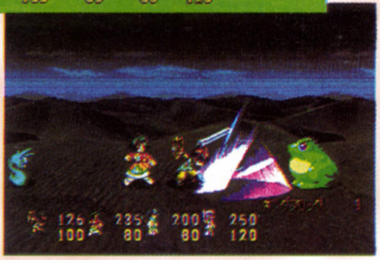
“TALES”系列的战斗系统并不是指令方式，实际上是操作主人公进行战斗。在“ETERNIA”中这个系统更得到改良，可强烈的反映出玩者的意志。



◀战斗中能随时根据作战的情况而进行相应的切换。









BIOHAZARD GUNSURVIVOR



机种:PS	类型:STG	厂商:CAPCOM
媒体:CD－ROM	发售日:未定	

使用手枪进行

系列首个使用手枪进行战斗的新“生化危机”

本作独特的人物操纵使用了手枪板机和 A、B 键。操纵的详情请参照下面的图解。因为可 360 度自由地操纵人物，所以可以攻击所有方向的敌人，在面向敌人端枪射击的模式中不可进行切换和移动，所以玩者要有周围形势，剩余子弹，体力等综合判断能力。

爬行在墙壁上的大蜘蛛……



逼近的群体……



由空中来袭



还有正面出现的敌人?!







▲在这里表现了移动及射击模式之间的切换，都由方向进退来决定。

与系列中的某一个情节相似

在美国中西部的浣熊市，称为 T－VIRUS 的生物武器正在蔓延。在另一个地方坠落了一架直升飞机，从驾驶室中爬出了一个青年，当晕迷一阵又醒来后，看到的是城中混乱的样子。在无意进入的电影院的屏幕上映出了带面具的人。故事可能与原来的“BIO 系列”相关联。



◀在这里出现了名为“SOUTHEND”的电影院，可能会看到有关的资料。



生化危机 枪之恐惧

人物自动移动，与原来的 GUN SHOTING 游戏的方式不同，用自己的意志来操纵人物并打倒突然出现的敌人的“BIOHAZARD GUNSURVIVOR。”不仅可以自由地移动，在玩者手中的是一把手枪，充满现场感的单人视角战斗系统和系列独特的解谜及回复系统，仿佛自己也置身于僵尸之中。初玩者可以马上融入到故事的世界中。

的新“生化危机”

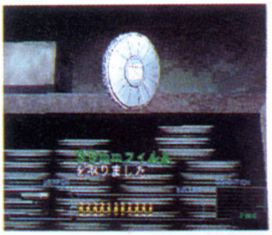


◀利用 CAPCOM 枪进行移动，左(A)键即向视角左边移动。

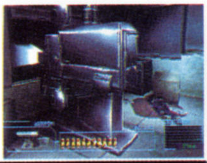




◀与上对应，枪口的右键(B)，当然就是往视角右方进行移动。



◀在电影院内的棚中，发现了一盒胶片，相信会揭示出有关的资料及秘密。



◀将胶片带来这里进行播放，但要注意放映机边上似乎有一具丧尸。



故事沿袭了各种系统

“生化危机”系列的魅力之一是解谜。每个机关和整个故事中都隐藏着谜。玩者要解开这些谜，不可缺少回复道具和其他附助道具，“枪之恐惧”与经往系列同样，随着故事的深入发展，地图的每个地方都将有道具出现。



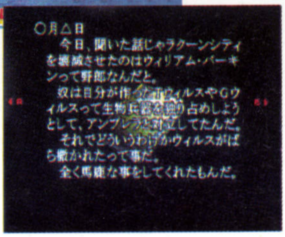
◀这是电影院内的一间小屋吗？不知有什么东西藏于其中，需要进行探索。



◀系列中经常出现的药草，也成为本作进行回复的主要手段。



◀在这里发现了一本『支配人的日记』，其中似乎记载着重要的资料。



◀日记中记载的是研究T、G、病毒的威廉亚姆·帕金的研究记录。

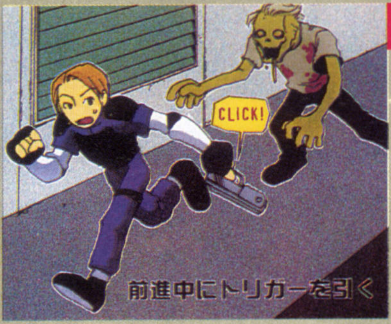
新操作的图解

本游戏用一个 GUNCON 可操纵移动与射击这两个不同的模式。关键是枪身面向画面或离开画面的切换操纵，另外在攻击中不能移动，而且自动进行的 RELOAD 中也不能攻击。战斗时确保安全地带十分重要。



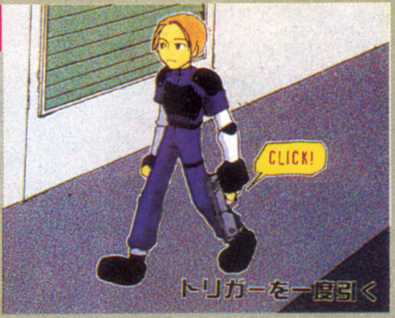
▲由 NAMCO 制造的枪形控制器，可用它来进行 CAPCOM 的“恐怖游戏”。

冲刺



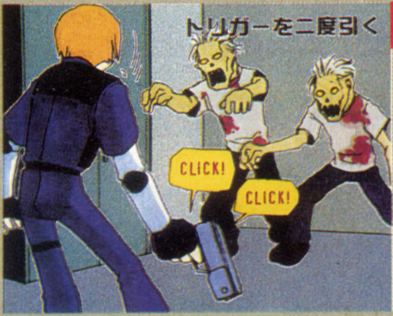
◀前进中再按扳机就是冲刺。可以与回转并用，所以躲避攻击的利用价值很大。

前进



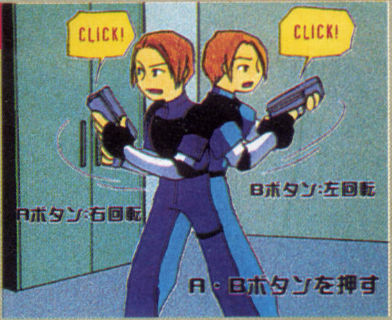
◀最基础的动作。在步行中不可进行攻击。发现敌人反应马上停止，进行攻击。

后退

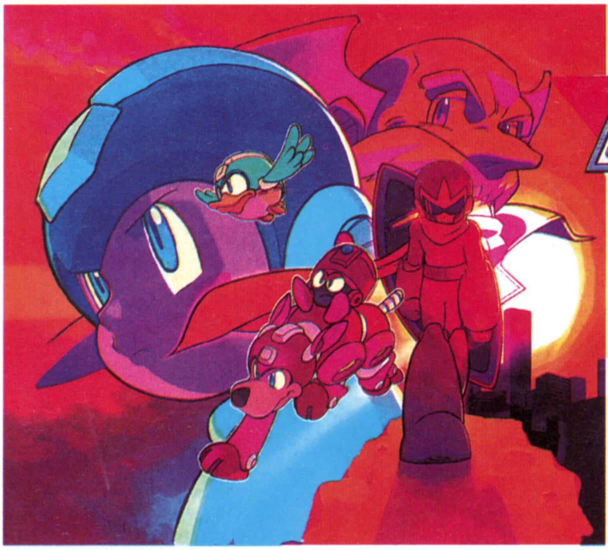


◀占有优势的敌人大举进攻时，后退也是很有勇气的动作，扳机要连按两次。

旋回



◀与第3者视角的前作不同，从后背受攻击的可能性也很大。回旋动作就是解决这个问题的。



ロックマン5 ブルースの罠!?

洛克人5

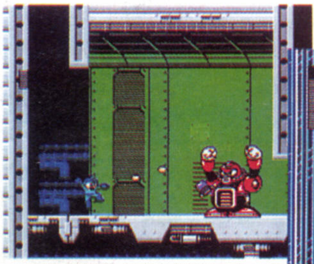
布鲁斯的陷阱!?

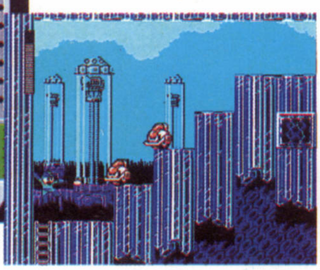
机种:PS	类型:ACT	厂商:CAPCOM
媒体:CD－ROM	发售日:1999年11月	

是敌是友!?与宿敌布鲁斯的对决开始了!

这是著名FC动作游戏《洛克人》系列第5作的PS移植版,在《洛克人3》中出现的那个迷之机器人“布鲁斯”,他率领着机器人军团在城市中布下了陷阱等待着洛克人的到来。

为了弄清布鲁斯的真正目的,洛克人准备接受他的挑战,本作依然延用了前几个移植版中的便利机能,玩过FC版的玩家依然也可以在这个移植版本中找到相同的乐趣。



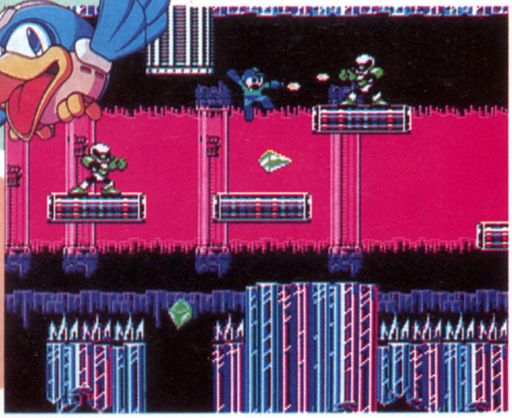


▲►迷之机器人布鲁斯的正体,在《5》中就会明白了!

比特登场



◄本次出现了新的辅助机械角色“比特”,它是前几作中那个机械狗的改良,本次它将充当洛克人的助手。

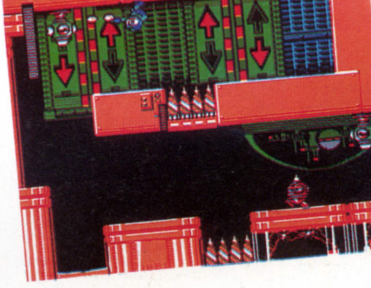


相当怀念的画面

新版本具有相当多的原创要素



◄迷你游戏、资料查询等等,已成为新版本洛克人的标准设定。



◄本系列中首次出现的反重力地形,操作方法有一定的难度。



▼在全部的8个关卡中,攻略的顺序是关键。

到底先打哪一关呢……!?



等待着洛克人前来挑战的 8 位 BOSS 角色

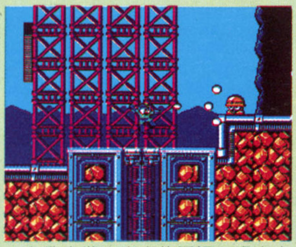
率领着机器人军团攻击城市的布鲁斯，他也是制造洛克人的莱特博士的杰作，但不知为何布鲁斯会产生这种变化，为了尽快地与布鲁斯对决，并且弄清整个事件的始末，洛克人带领着比特前往布鲁斯所占领的城市，但他没想到那儿已经成为布鲁斯为洛克人设下的陷阱。

从每关的 BOSS 身上得到武器来装备自己是本系列的要点，另外，武器间的相克是最重要的一环。

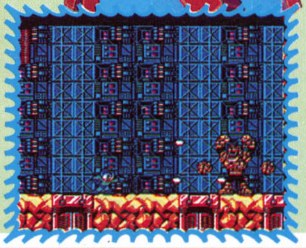
STAGE 巨石



▶以岩石物质为主体的 BOSS。

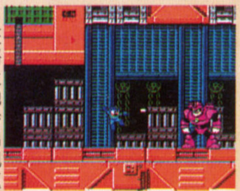


▲在敌人发出攻击的瞬间，洛克人要抓住时机进行跳跃射击才能将它消灭。

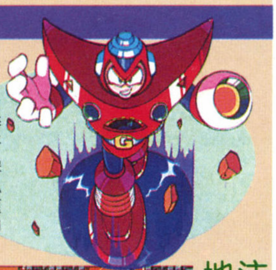


▶与 BOSS 巨石怪之间的战斗，当敌人放出巨石后，一定要进行躲避，否则会受到重大伤害。

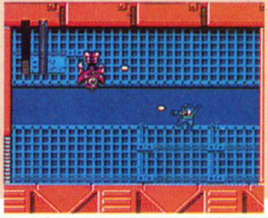
STAGE 重力

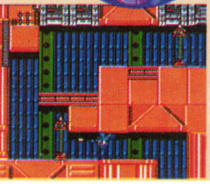


▶在路上也会出现这种巨大的家伙。



▶善于操纵重力的 BOSS。

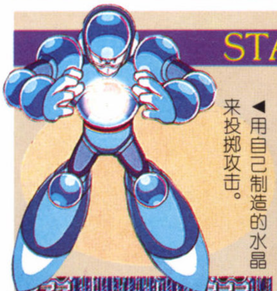




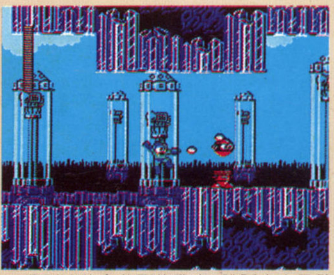
◀掌握跳跃攻击的时机是游戏的要点。

注意半重力地形!!

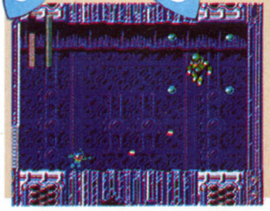
STAGE 水晶



◀用自己制造的水晶来投掷攻击。

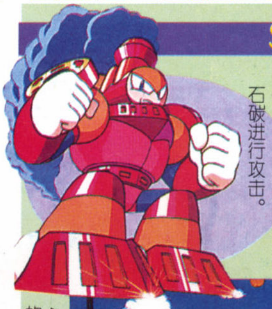


▲遇到这种会分裂的敌人，跳跃攻击仍然是最直接的手段。

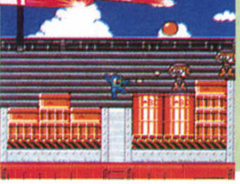


◀敌方 BOSS 在空中用水晶来攻击洛克人，有什么手段可以令它受伤呢?

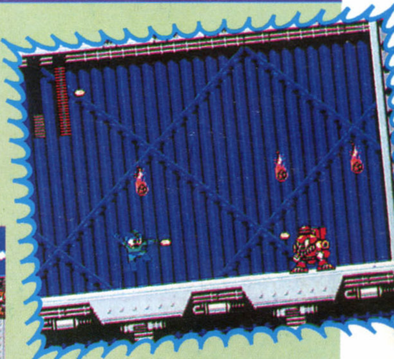
STAGE 石碳



◀用背着的锅炉放出石碳进行攻击。



▶在诱导飞弹发射的瞬间便是机会。

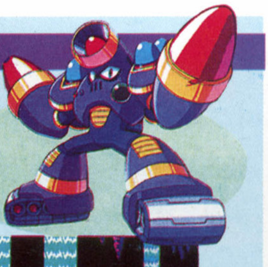


▲放出的石碳之间会出现很大的缝隙，像这种 BOSS 是较容易对付的。

STAGE 爆弹

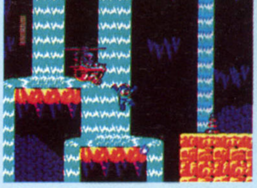


▶以滑行来躲过机械怪兽的袭击。



▶两手装备巨形爆弹的 BOSS。





▲水的流向有时会导致你操作的失误。

另外 3 名 BOSS 角色

地震



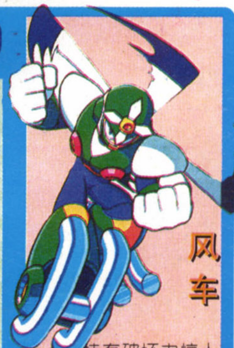
利用震动产生的伤害来攻击洛克人。

五星



此 BOSS 的机动性相当高。

风车



持有破坏力惊人的特技。

TO BE CONTINUE



Dragon Knights Glorious

ドラゴンナイツグロリアス

龙骑士

机种:PS	类型:RPG	厂商:潘多拉之盒
媒体:CD－ROM	发售日:1999年11月18日	

你能成为 DRAGON KNIGHT 吗?

潘多拉 MAX 系列预定将以惊人的低价发售，其中引人注目的第1个作品就是“DRAGON KNIGHT”。融合了冒险游戏与 RPG 要素的新感觉的游戏系统正是本游戏的卖点。因为选择不同的选项会导致情节的改变，所以可以玩许多遍。此外游戏还有迷你游戏等要素，虽是低价格但内容却很充实。

普莉尔



主人公达依克在哈尔吉里亚斯旅行途中，偶然出现在梦里的神秘少女，有着龙族的双翼和谜一般的语言，总在说出一些难以明白的预言后消失。

ADV GAME + RPG





▲▶在这里表现的是通过选择不同的场所而达到的剧情分支。

STORY

舞台是名为卡格兰蒂斯的国家，这个国家中存在着可自由操纵龙，防止入侵者和怪兽保卫祖国的最强战士集团。他们被称为“DRAGON KNIGHT”，也是卡格兰蒂斯的年轻人向往的目标。主人公达依克也不例外，梦想着进入“DRAGON KNIGHT”。在接受入队考试的15岁时，他离开家乡的村子，前往卡格兰蒂斯的首都哈尔吉里亚斯。主人公在这里以朋友的友情和与少女的恋爱为食粮，过着艰苦的入队考试的研修生活。





▶在暗道中以及哈尔吉里亚斯的街道上，会有各种人物出场。



本游戏的主人公，在波海姆村长大，充满活力的少年。在15岁的时候，与父亲分别，为成为「DRAGON KNIGHT」的一员接受考试并进行旅行。



达依克・汤普森

DRAGON KNIGHT，热血年青人的伟大目标!

冒险舞台的介绍

决定故事发展的选项和战斗是本游戏的重点。出现选项常常是在街上的会话和在迷宫中进行战斗的时候，下面从中选出两个地点进行介绍。此外还有 4 位与主人公密切相关的人物出现。



▲战斗会随着装备的武器不同而出现攻击方法的变化。

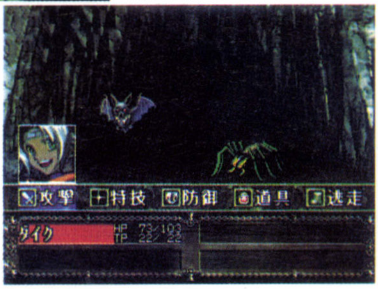
迷宫

在数量众多的迷宫中，总有怪兽阻扰主人公的前进。当然这是冒险中的战斗原因，也是要完成目的时通过战斗积累经验值，升级并锻炼人物所必须的。具有这种 RPG 因素的部分主要是在迷宫中，请感受探索的乐趣吧！



▲在迷宫中的移动完全有着RPG 的特色。画面上表现的即是主人公缓步进行探索的情况。

当然存在着与敌人战斗



►可使用剑、魔法以及特技与敌人展开战斗。

街



为了接受入队考试，主人公终于来到了首都哈尔吉里亚斯。因为是首都，这里有各种场所和商店。在街上还会见到各种各样的人。因此主人公便左右了故事的发展。一定要在限定时间内尽量多地与人交谈。





◄▲武器屋、宿屋、酒场…在街道中当然会出现各种不同的场所，也可从不同的人嘴中打听到情报。

丰富的迷你游戏

本游戏还备有许多迷你游戏，例如在街上的游艺场中的 BLACK JOKE 和 STOCK MACHINE 就是代表游戏。此外还有可以酒场中打工的迷你游戏。要挣钱时要多加利用。



主要出场人物

成为主人公朋友的人主要都是想成为 DRAGON KNIGHT 的年轻人和假日中在街上见到的少女等，主人公还会见到许多人并产生联系。



▲在向哈尔吉里亚斯的旅行途中，很偶然地遇上了可爱的少女莉莉丝。



戚科·那邦托
性格粗鲁，用语不雅的不良少年，但实际上是个珍惜朋友的人。

帕拖·蒂肯
孤立的人，因为不信任他人，总是采取冷淡的态度，令人感到难以接近。

波波·肯德基
以 36 岁的高龄仍梦想进入 DRAGON KNIGHT 的队伍。原来是个热血渔夫。

莉莉丝·兰巴蒂
因为身手十分厉害，所以按特例接受了入队考试的少女，性格明快。








大航海時代IV PORTO ESTADO ポルトエシュタード

七海之旅

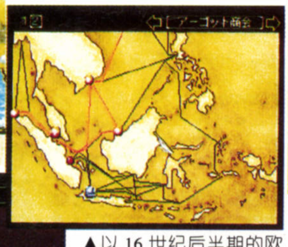
机种:PS	类型:SLG	厂商:KOEI
媒体:CD-ROM	发售日:1999年12月2日	

为了制霸7个海洋而开始的大冒险

以大海为舞台展开各种冒险的人气模拟RPG“大航海时代”系列的第4作，将在PS上出场了。

本游戏的目的是得到海洋中沉睡的秘宝“霸者之证”，征服全世界的海洋。为此要探索世界上散布的一个个遗迹，并解开其中隐藏的谜，为了让冒险顺利地展开还要进行贸易，与敌人战斗并扩展自己的势力，在体验戏剧性的故事的同时制霸7个海洋。

在全世界中探索



▲以16世纪后半期的欧洲为中心，在7个海域中进行探索的冒险家们，都为了得到海洋霸者的荣光而不懈努力着！

◀开始只能在欧洲周围进行探险，随财富的积累和船只的改进而能向远方的大陆进行探索。



◀在每个大陆中的城市街道上，都能得到关于宝物以及遗迹的情报。

发现了遗迹！



三个人三个样子的故事

在游戏中有3位境遇各不相同的主人公。当然选择不同的人物展开的故事也不相同，或以交易为主，或以战斗为主，游戏发展的方法也有很大的变化，以下是3位主人公的介绍。

拉法艾尔·卡斯托尔





▶对航海具有高度憧憬的波斯多卡尔少年。

憧憬冒险

莉尔·娅格特



▶等待着玩家的会是哪一种冒险呢?




热望金钱

◀梦想着有朝一日能够一掷千金的奥兰达少女。

海莱丁



极高的战斗力！

◀受到奥斯曼援护的地中海海盗。

波多拉姆·尤亚吉姆·贝尔格斯托隆



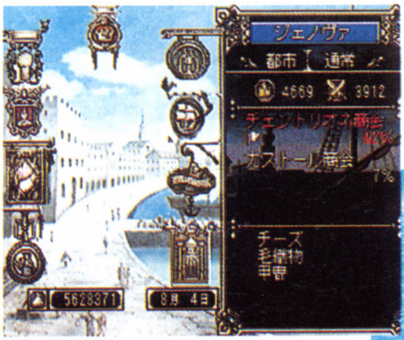


世界最强的海军！

▶朝着最强海军目标而进行自己制霸事业的斯威丁提督。

为了成为世界的霸者而掌握各种因素

往来于7个海域间，为了成为世界的霸者，玩家所控制的主人公在出港前要多作准备，资源及人员的配备异常重要，另外尽量多地收集到情报也是重要的部分。在本页将按每个项目介绍如何准备并进行游戏，把握住出船准备、交易、战斗等项目的重点之后，并且在冒险中不断积累财富与经验值，目标便是成为世界最强的人。



怎样的冒险体验都由你自行决定!



▲在世界中的每个大陆上都存在着不同的都市，需要你在探索中发现。

工作的分配

航海准备的第一步从与同伴分配工作开始。应把副官、了望、测量士等工作按同伴的特征进行分配。接下来是招募船员，把补给物资放到船上。



在酒场收集情报

出港前去酒场也很重要，除在酒场可招募船员外，依据订酒的价格还可得到情报，并在此情报的基础上进行探险。



在行会买卖道具

游戏中出场的道具除可在“行会”商店中买卖之外，还可从别人处转让得到，或从探险中取得。在这些道具中，有的装备在人物身上就可提升该人物的能力。有效地使用道具可使用航海展开的更有利。



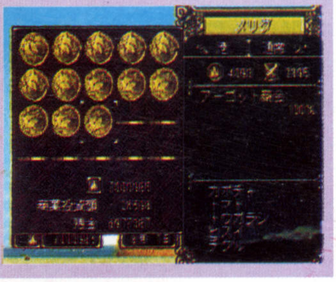
▲在续盘部分，仲间的能力较低，因此有必要为他们装备上相应的道具。

从贸易中获得金钱

要进行贸易就须要有与该城的“契约”，没有契约时就不可以进行贸易，所以每到达个新城市都要先结下契约。接下来倾听人们谈论的传言和情报，了解市场的行情再进行贸易。

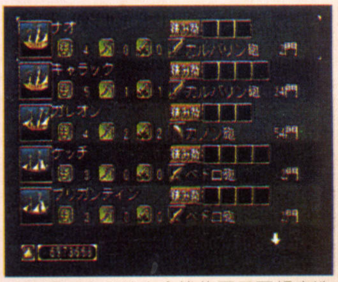


▲流行中的交易品随地区不同而有高低互易的价格。



购入新的船

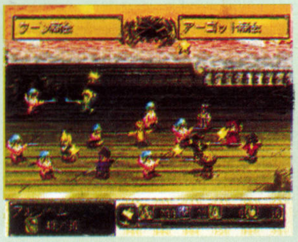
展开贸易并顺利积累了金钱后，就可以更换船只。大船当然载货量也大，而且船上的帆也增加了，还可进行增加船仓等船体本身的改造。要前往遥远的新大陆，就需要有这种船。

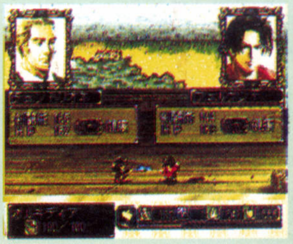


▲根据手中所持有金钱的不同而相应选择各种船只。

有时还需战斗

在海上还可与对手的舰队进行战斗，海战是即时进行的，玩者只需发出船只移动的指示，战斗就会自动地进行。即可用大炮射击，也可接触船只展开肉搏战，还可以进行指挥官之间的单挑，战斗中充满了紧迫感。





在情报的基础上进行探索

航海时先要决定航行的目的地。如能在人们的情报的基础上进行探索，就可发现未知的遗迹和没见过的道具。这是在海上探索的重要因素。



▲通过不断发现遗迹及宝物，逐渐将霸者之证得到。





ぼくじょうものがたり 牧場物語 ハーベストムーン

机种:PS	类型:SLG	厂商:PACK IN SOFT
媒体:CD－ROM	发售日:12月16日	

温暖的牧场生活在等你

“牧场”系列是可以体会温暖的牧场生活的故事。现在最新作终于出场了，在牧场中种植作物、照顾家畜并且得到丰富的收获是玩者的目的。

玩者作为荒废牧场的主人，为了建立一个成功的牧场而努力着。除了培养农作物和家畜外，还可与城中的人交流改善关系。当然本作不仅有许多新农作物出现，还追加许多经营牧场所需的道具。在加入了各种新要素的PS版中，你将体会自己的牧场生活。



▲用斧或锤将植物周围的石头或木桩砍掉，以便整理土地。

▼无论种植什么样的植物，浇水的工作是必不可少的。





扩大牧场土地并且饲养家畜

◀当种的作物可以收获并能赚到钱后，就可以扩大牧场规模，将动物的养育引进牧场，这以后还可以收获到更多的产品。

各种各样的家畜

从下面的画面中可以联想到，这次的PS版本中将可以饲养比以往的“牧场物语”系列更多的家畜了，这可是个让人高兴的设定。



快乐地做饭

这次的游戏中，可以用自己种的作物和店中卖的食品可以制作料理了。使用这次新出现的调理器具，把自家制作的料理送给别人可提升好感度。









▶动物所吃的饲料要经常整理，以免令牧场的环境遭到污染，这样是不利于动植物生长的。



▲▶在牧场的生活中，天气是很重要的项目，作为牧场主的要每天通过电视广播了解到第二天的天气是怎样的。



▶在牧场中有时也要与村民们进行对话，很可能会有十分特别的事件发生。

在充满现实感的画面中感受牧场生活

除了种植作物、育成家畜之外，与其他人的交谈也是本游戏的乐趣之一。最初对玩者并不友好的人们，在几次交谈后就可打开心扉，当然也可能会吵架……要找出与每个人的对策。另外城中除了举行各种活动之外，还可在山、湖、城等设施中悠亲地散步，有时会有罕见的事件发生。在充满四季的现实感风景的画面中，共准备了500多种的事件，一定要多体验到一些哟。

游戏中有许多美丽的景色



▲空闲的时候可以到山顶看日出及日落。



▲到码头乘船，可以到河中去捕鱼，这也是增加收入的方法之一。



▲在山中偶尔会发现瀑布，周围的景色相当真实。



▲在瀑布的附近行走，有时会发现宝物。

快乐地交换作物

使用记忆卡就可以与别的玩者交换家畜或种子。无论任何时候都可以得到家畜和种子，所以牧场的初次经营者也可放心。另外它还对应Pocket station，请等日后的报道吧。



▶利用地图机能可以确认牧场周围的环境。











▲春天的早晨正是外出散步的好时机。





▲与村民之间的融洽程度会影响到你自己的声旺。



▶在疲劳的时候看一看书也是相当不错的消遣。

充实的迷你游戏

这次还准备了许多吸引人的迷你游戏。除在N64版中大家熟悉的“草竞马”或“犬レース”、“水泳大会”等之外，还追加了“斗鸡”和“トマト投げ”，估计一定会紧张而又激烈。

可以种植的作物有许多种，请全部都种出来吧！


▲春天可以种植的作物有黄瓜、草莓以及白菜等等。


▲夏天正是种植南瓜、洋葱、菠萝以及玉米等作物的好季节。


▲在秋天可以培育红薯、菠菜、小辣椒和茄子这些常见的作物。


▲如果明天下雨的话，就没有必要给田里的作物浇水了。

クレイジータクシー

疯狂 TAXI



机种:DC	类型:RAC	厂商:SEGA
媒体:GD-ROM	发售日:2000 年 1 月	

痛快无比的出租车生活等着你!!

街机上大人气的"CRAZY TAXI"将以美丽的画面出现在 DC 上。玩者要驾驶 4 种美式风格的敞蓬 TAXI,用这些车接到客人,在时空内到达他们去的目的地,为了尽早送到客人,可以不断的穿过对行车线或人行道、公园等地区。用坚硬的车体撞破障碍物,正确地送走客人。等待你的将是刺激的比赛。

▼在行驶中会碰到年轻的女性,难道是好运气的开始吗?



你会遇到各式各样的乘客!





▲那位看上去像神父的老伯,到底有什么急事令他跑得这么快呢?

▼遇到恶意阻挡的人,就不要理他,以免使车的速度下降。



▲那位手持微型摄影机的男子,会是电视台的记者吗?



◀身穿性感服装的红发女子,她的驾驶技术可是一流的。



AXEL

头发染成绿色的短发型,车的牌号是"1NOM155(アイム・ノーミス)"。

GENA

车的牌号为"5EXY515(セクシーシスター)"。把爱并当做妹妹对待。

B. D. JOE

车牌号"2HOP260(トゥ・ホップ・トゥー・ゴー)"。是个行动快的开朗的大哥哥。



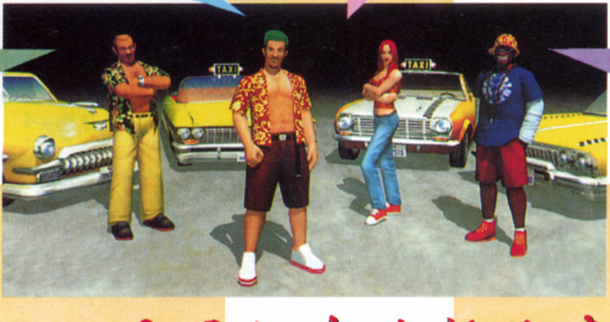
▲在海岸边快速行驶时千万不要撞到海滩上的人。

GUS

喜欢刺激的人。车牌号为"ONLY 777(大间谍)"。常常找高等的客人。



◀他以奔放的驾驶技术而著称。



从四位司机中选择你喜欢的类型

用华丽的运输技术抓住客人的心

出租车接到客人后，在到达目的地之前对应距离将设定有限制时间。在这个时限内将人提前送到，那么剩余的时间将会加入到下一个回合内。另外在开车中使用跳跃，杂技等技巧的话可以让乘客高兴，从而增加下车时的车钱。



▲车辆十分拥挤的场面，此时技术绝对是保障安全的第一因素。

乘　车

寻找 TAXI 的人的周围会有轮状的停止区表示，如能顺利地使用刹车停在此区内，就可让那个客人上车了。



行驶中







驾驶出租车的基本技巧很简单。加速器、刹车交换使用，因此有前进和后换的换档方式，但是通过操作是可以使用急速前进和杂技等高级技术，掌握了这些技术，更可以尽早的到达目的地了。

CRAZY JUMP

在街上有台阶或跳台等专为车辆飞跃准备的地区。如能进行完全的跳跃也让乘座兴奋，使得画面右上的金钱量飞涨上去。



速度第一是行驶的要点

CRAZY DRIFT

车档输入的同时可以扭死方向盘，让后输前地进行特技的行驶。另外在卸下乘客时还可使用这个技巧来紧急停车。



▲在这么高的速度下行驶，危险的场面是会经常出现的。

CRAZY THROUGH

一般车在横向穿越时可以得到点数，如能连续得点可使下车时的车费飞快地上涨。另外与正面来的对向车交错而过的得点更高。



▲由于速度的不断提高，如满足一定条件车子就会飞离地面。

下　车



到达目的地后，对应成绩会在下一个工作中加入补贴时间。这时乘客的反应各不一同，为"BAD"时会飞快的离开车辆。







DC 版中的原创因素

DC 版中加入了街机版的舞台，还追加了同样大小的街道。详情虽还未定，但估计是可进行冲刺或特技的面向高级玩者的舞台，在街机上玩出的经验也可以使用出来了。



GIGAWING

ギガウイング

机种:DC　　类型:STG　　厂商:CAPCOM

媒体:GD－ROM　　发售日:1999 年 11 月

目标！兆点！DC 的完全移植

在游戏中心获得的大人气的射击游戏“GIGAWING”马上就要在 DC 上出现了。游戏的系统当然完全移植了街机版，另外原创的“得点界限挑战模式”相当有趣。



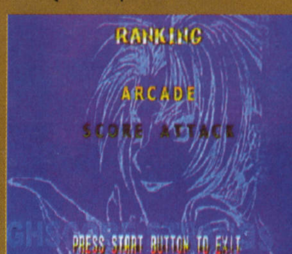




DC 版的新要素 1

最高得分挑战模式的界限点

这是 DC 版原创的 score attack mode。从 1－4 关中选择一个，在该关内比赛得点的高低，本模式是街机版所没有的。在射击时得分的基本倍率是以秒为单位上升的。玩起来有相当的刺激和爽快感。





▲在向敌方射击时，得分以某种规率逐渐累计，瞬间就能得到很高的分数。





DC 版的新要素 2

Internet 机能＋α 要素

DC 版的特点是搭配了利用 Internet 的模式。在 CAPCOM 的主页中，可下载“GIGAWING”的高得分级别合集或“＋α 要素”，从而进行发挥通信机能的游戏。



DC 版的新要素 3

可以看到知名漫画家描绘的人物画像

设计“GIGAWING”中出场人物的是漫画家冬目景，现在可看到原画和插图。插图随游戏的进行会稍稍增加，这也是让玩者喜欢的附送品。



DC版“GIGAWING”新到情报的一举公开

下面把“GIGAWING”的主系统和4个人物，各种舞台等新情报介绍给大家。本游戏计分方式较特别，所以1兆点的得分也是可能的。



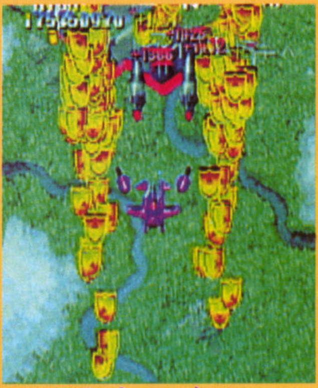
▲具有不同个性的4位角色，你最喜欢谁呢?

取得勋章！天文数字的得分

如果用リフレクトフオース反弹的敌弹破坏了敌人，就会出现勋章。如能连续取得勋章就可让基本倍率不断上升。例如倍率为1000倍是时，打倒一架1000点的敌人，就可一气得到100万点。这就是挣分的秘诀。







最大的危机 也是最大的机会

4个人物的介绍

相乐信之介



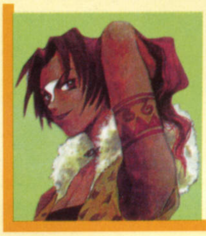
守护称为雷之石“紫绀”一族中的一员。特点是斜前方发射的三明状攻击，攻击范围很广。是攻击力与速度较平衡的机体。

アイシヤ（艾莎）



为击碎战乱起因的“石头”而投身于战场。搭载了前方集中型的主炮，还有可同时射出8发的诱导导弹。

ルビー（鲁比）



出生于南美开朗健康的原空贼。驾驶了在所有人中号称最快移动速度的**カーマイン**，主炮为前方一点集中型，攻击范围小但威力极大。

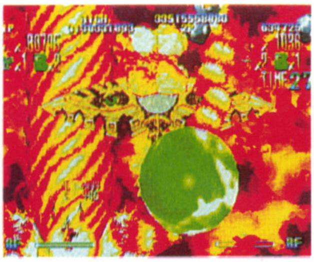
シユトック（修多克）



有可能的假眼，聪明的原医师。玩者可任意控制发射方向，搭乘了装备空中机雷的机体。需要一些技术。

华丽舞台的大公开

溶岩基地，浮游大陆，天空黄金都市或水堤要塞，下面一举公开这些舞台。小敌人与Boss的攻击，从照片中就可看到，即华丽又很凶猛。如能尽快用リフレクトフオース反弹全部敌弹，就可充体感受其中的爽快感了。

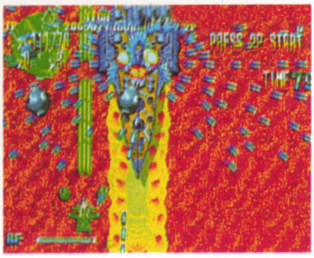


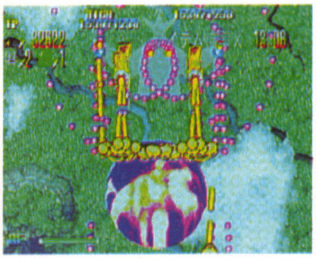




▲◀在游戏中的各个舞台上，会不时地出现相当危急的情况，玩者不但要保证高的得分而且还要以精干的技术来躲过敌人疯狂的攻击。

看看这些画面就可以想像出游戏的难度是多么高！







Dancing Stage featuring TRUE KISS DESTINATION

© 1999 KONAMI

ダンシングステージ フューチャリング
トゥルー キッス デスティネーション

热舞

机种:PS	类型:SPG	厂商:KONAMI
媒体:CD-ROM	发售日:1999年12月9日	

DANCE GAME FAN 请注意!跟着 TK SOURD 跳舞吧!

见到这些画面，DANCE GAME FAN 一定会感到高兴吧！游戏中心里大人气的"TURE KISS DESTINATION"已决定移植到PS上了。本游戏的最大特征是起用了小室哲哉作为音乐制作人，而他所参与的人气音乐中都大量的使用了 TURE KISS DESTINATION 的声音。接下来合着 TK SOUND 来跳舞吧!





▼如果指令失误便会降低画面上方的气槽，若减为0，则会 GAME OVER。



在具有纽约风格的音乐中进行纵情舞蹈



▲由小室哲哉担任制作人的最新音乐，不容 DANCE FAN 错过。





▲在这里出现的是两个玩家通力配合的 DOUBLE PLAY 模式。

模式选择变为菜单方式

在"DDR"中选择 DOUBLE PLAY 或 ANOTHER 模式时，就必须打开输入指令的窗口，在本作中，游戏开始时会出现下面那样的游戏风格选择画面，这样就可简单地选择模式了，而无须那些烦锁的操作。



▲除了传统的单人及双人模式外，还有着高速模式供您选择。

TURE KISS DESTINATION 是什么样的乐队?

98年冬天在纽约组成了音乐组合 TKD，不仅作词作曲，后期制作、声乐安排以及混音都由小室哲哉亲自参与制作。另外早在数年前就被小室发掘出潜质并不断合作，具有专业舞者经历的吉田麻美与小室两个人共同组成了这个组合，在日本发售了自己的作品后，还发售了限定CD册，并举办了一些俱乐部活动。





电子游戏广场（11）

电子游戏与电脑游戏工作室编

新 疆 青 少 年 出 版 社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(11)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社,1999.11
ISBN 7-5371-3213-5

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.微型计算机-游戏-应用程序
Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 20056 号

电子游戏广场(11)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:吴晓兰
※
新疆青少年出版社出版发行
(乌鲁木齐市胜利路 100 号)
山东电子工业印刷厂印刷
开本:787×1092 1/16 印张:9 字数:150 千字
1999 年 11 月第 1 版 1999 年 11 月第 1 次印刷
印数:1-8000 册
ISBN7-5371-3213-5/G·1447
定价:10.00 元

序

在制作本期广场的时候，正处于各大厂商备战年底软件大战的时候，所以这段时间并没有什么出色的游戏。能称得上大作的恐怕只有“秘宝传说”和“多鲁尼哥大冒险”而已，我们针对这两款游戏都有比较详尽的攻略，希望能给大家提供帮助。此外，“盖塔机器人大决战”和“布鲁姆依”虽然名气不大，但游戏均有相当高的可玩性，大家不妨一试。

彩页部分：E·T、默文

街机道场：默文

秘宝传说：DRAGON

多鲁尼哥大冒险2：ANGEL

盖塔机器人大决战：BLUE

布鲁姆依：BLUE

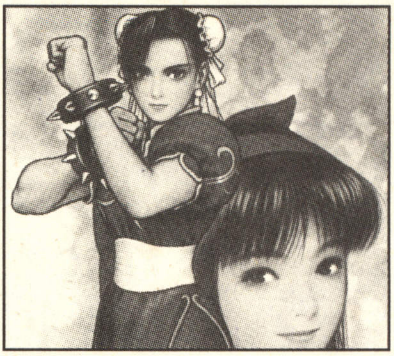
皇家骑士团64：DRAGON

超时空之轮PS版：E. T

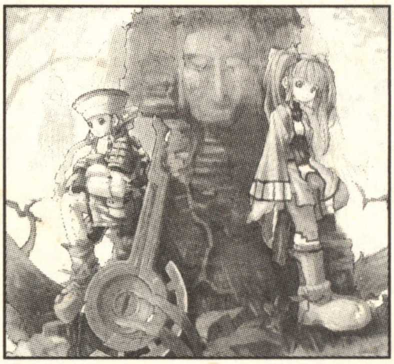
本书用语中英文对照表

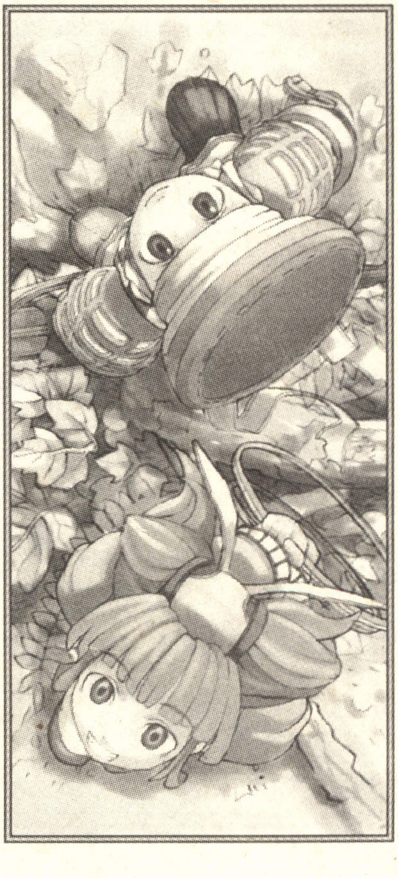
Dreamcast	世嘉128位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂64位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S·RPG	战略角色扮演类
A·RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

街机道场



完全攻略





目录

新作指南

决战(PS2) …… 封二
龙骑士传说(PS) …… 1
新山脊赛车(PS2) …… 4
寄生前夜2(PS) …… 6
时空之轮(PS) …… 10
超级机器人大战α(PS、DC) …… 14
永恒传说(PS) …… 16
生化危机—射击版(PS) …… 18
洛克人5(PS) …… 20
龙骑士(PS) …… 22
大航海时代Ⅳ(PS) …… 24
牧场物语(PS) …… 26
疯狂TAXI(DC) …… 28
GIGAWING(DC) …… 30
热舞(PS) …… 32

街机道场

劲作推荐 …… 38
攻略地狱 …… 43
设定资料 …… 49
角色专访 …… 54

完全攻略

秘宝传说(PS) …… 58
多鲁尼哥大冒险2(PS) …… 98
布鲁姆依(PS) …… 105
盖塔机器人大决战(PS) …… 113
皇家骑士团64(N64) …… 119
超时空之轮(PS) …… 139
最新金手指 …… 143

电子游戏广场

街机道场





热门街机游戏情报大公开！

劲作推荐 VOL.11(续)

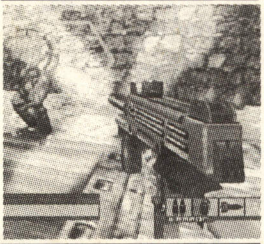
OUTTRIGGER 热击爆发

International Counter Terrorism Special Forces

使用3种武器

"OUTTRIGGER"中出场的人物是想成为反恐怖组织"INTER FORCE"的队员的4个年轻人。他们具有不同的能力，特别是每个人使用的武器有很大的不同。每个人物使用的武器有3种，首先是用于近距离攻击和狙击的冲锋枪系的武器。接下来是对应不便处理的地形和状态可改变使用方法的手榴弹系武器。此外还有直线攻击且有极大破坏力的火箭发射筒系武器。在游戏中可随时进行武器的切换，所以应针对战况改变武器，这是攻击敌人的重要行动之一。

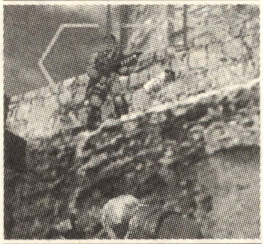
冲锋枪系



特征

冲锋枪系的武器。可应用于火箭筒等攻击时自己也会受到伤害的近距离地区。最大特征是连射力高。

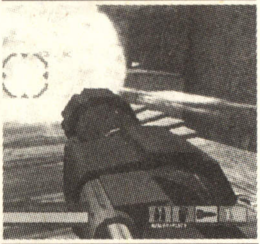
手榴弹系



特征

手榴弹系的武器是投向对手进行攻击。因为投出去后是抛物线状，可以越墙攻击对手，或作为对于高位置敌人的牵制。

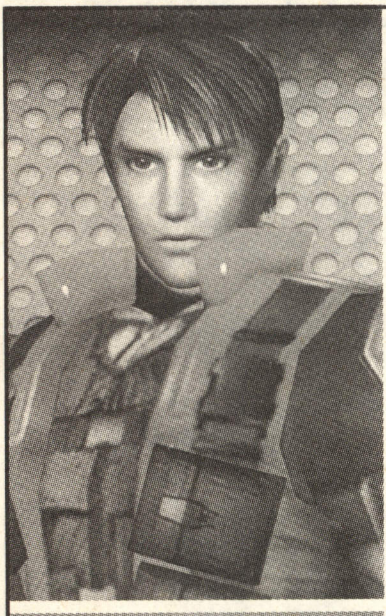
火箭筒系



特征

火箭筒系武器的特征是具有压倒性的破坏力。直线飞行便于攻击，中弹后还会引发爆风，十分方便。是"OUTTRIGGER"的主战武器。

JAY ARAGAKI



人物类型：平衡型

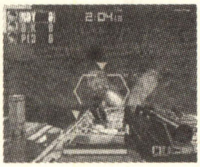
JAY是移动能力和武器威力等各方面都很基本的人物。虽无值得夸奖的能力但也没有缺陷。

冲锋枪系 | **SUB冲锋枪**

JAY持有的SUB冲锋枪是一次可4连击的武器，威力虽然不高，但连射能力强，弹速快，击中目标几乎不费时间。因此便于使用，也容易击中目标。可以说是最正统的武器，但威力低，只用它很难打倒敌人。



▲直线的攻击，十分便于使用。



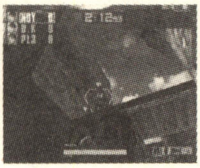
▲接近时使用更有效，但最好作为牵制。

手榴弹系 | **手榴弹**

JAY的手榴弹系武器就是手榴弹。虽很有破坏力，但投出后不易直接击中。基本用于越墙攻击对手，或照片中那样不易攻击对手的地方。因为投出后不会马上爆炸。因此还可攻击在道路上往返的敌人。



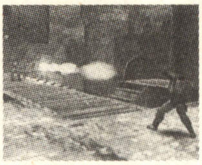
▲手榴弹是投掷武器，以抛物线状飞行。



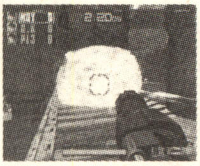
▲对于高台上的敌人，这种武器比直线的攻击更有效。

火箭筒系 | **火箭筒**

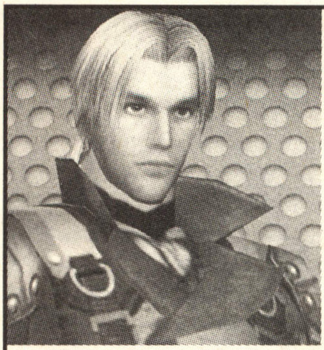
JAY的火箭筒在该系的武器中可以说是能力最基础的武器了。攻击后的伤害力高，只两次就可打倒敌人。中弹产生的暴风很大。威力也不错。因此不易直接攻击时，可使用爆风攻击对手。对应状况还有各种使用方法。



▲做为直线攻击，击中时会花一定时间，有时也不便使用。



▲击中后的爆炸很猛烈，更针对状况区分使用。



ALAIN CIEL

冲锋枪系 | **SUB 冲锋枪**

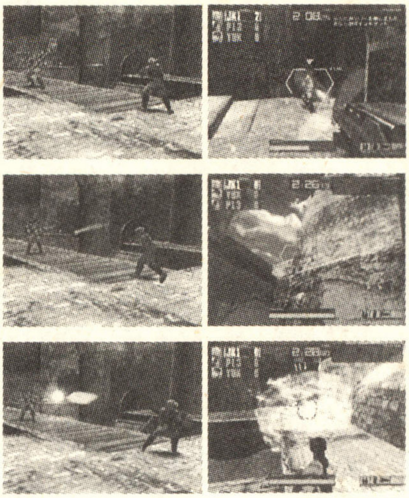
ALAIN 的 SUB 冲锋枪与 JAY 的具有同样的性能。一次可发射 4 发子弹，威力低但连射性能高。连弹速也与前者完全一样。同样也便于使用。

手榴弹系 | **手榴弹**

ALAIN 的手榴弹也与 JAY 同样。直接击中时的破坏力惊人，可一击打倒对手。还可利用它投出后不会马上爆炸而是在墙或地上反弹的特性，运用战术使自己处于优势地位。

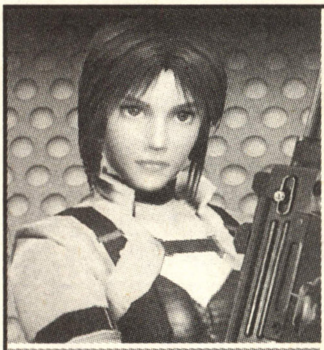
火箭筒系 | **火箭筒**

与 JAY 的肩背型火箭筒相反，ALAIN 的火箭筒在手边就可发射了，但是射出 的火箭本身是一样的，在性能上与 JAY 相同。



人物类型：平衡型

ALAIN 作为 JAY 的对手，虽然外表和武器不同，但却与 JAY 具有几乎同样的能力。



LINA MIYAGI

冲锋枪系 | **SUB 冲锋枪**

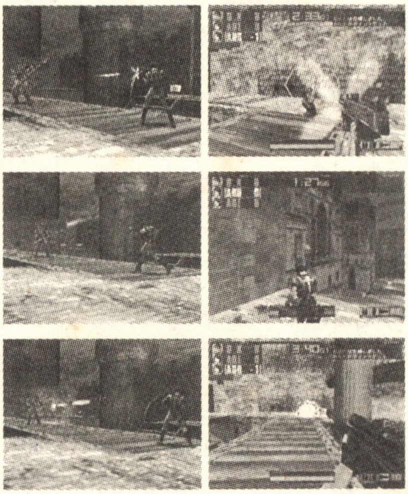
LINA 的 SUB 冲锋枪具有 1 次可射出 5 发的连射性能。因为一次产生的攻击多，感觉上便于击中便于使用。因为装弹数多，所以攻击比 JAY 和 ALAIN 进长。

手榴弹系 | **モーションセンサー炸弹**

LINA 的手榴弹系武器是モーションセンサー炸弹。投出后留下一定时间，等活动物体接近后就会爆炸了。另外还可吸附于墙和天井上，使用这些性质，设置在主要道路上，可以缩小敌人的行动范围。

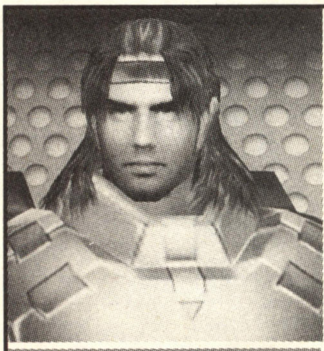
火箭筒系 | **50mm 来复**

LINA 的火箭筒系武器是让人想起反坦克枪的大口径来复。比 JAY 和 ALAIN 的火箭筒的威力要差一些，但连射能力提高了，非常便于击中对手。



人物类型：速度型

整体上威力稍感不足，但移动速度快。如要在地图上来回移动则应选此人。



TALON GRANT

マシンガン系 | **3 连镭射枪**

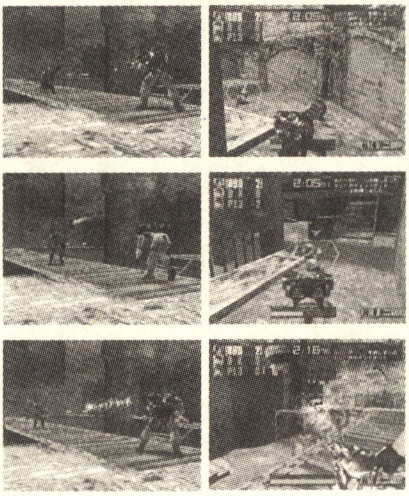
具有多种特殊武器的 TALON 拥有的是 3 连镭射枪。虽然连射性能比 SUB 冲锋枪差，但攻击力高。而且还有在墙上反射的特性，即使逃到拐角也可进行攻击。

手榴弹系 | **大型手榴弹**

大型手榴弹与别的手榴弹系武器有很大不同，直接击中对手后可使其移动速度降至极慢。另外因为是由超硬素质材制成，也能破坏对方的火箭并进行攻击，所以可做为防卫使用。

火箭筒系 | **レールガン**

TACON 的火箭筒系武器，是用最新技术制成的レールガン。连射性能不如火箭筒。但直接攻击、爆风的攻击力都最高。另外弹速也比火箭要稍稍快一些。

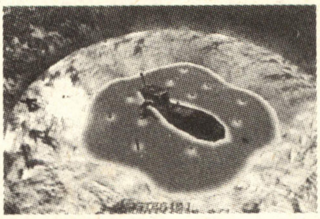
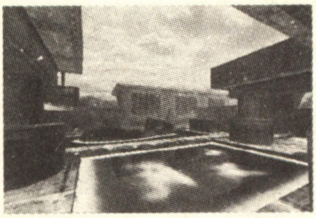


人物类型：力量型

TALON 本身并没有特别的能力，不过因为任何武器的攻击力都很高，所以可以说是力量型的人物。

对于制作人员的采访

“OUTTRIGGER”通过地图形状和室内外的不同，可以改变难度和游戏性。在制作这些重要之处时有两个关键的男性。一位是负责纹理和地图构造的设计的 Y. K. 氏。另一位是负责游戏的视点和地图形状的与 Y. K. 氏常常争执的 soft2 研的片桐。这回向此二位询问了对各舞台的看法和观点。

STAGE 01 OBSER VARITY

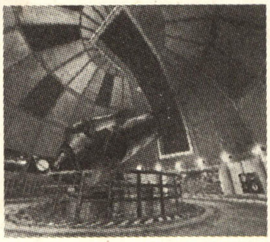
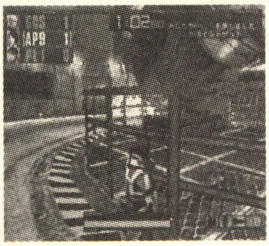
初级者用
难易度★

●设计者评价

出于圆形地图的指示，于是放到了开文台这一位置上。中央配置的望远镜的制造深入每个细节。

●游戏概念指导者评价

为了让初玩者也能平坦地玩下去，于是设计了一条路的地图观念。通过中央望远镜的房间也可以进行攻击。

STAGE 02 QUIET STATION

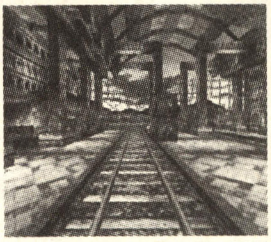
初级者用
难易度★

●设计者评价

受片桐的威胁改造了“BUSY STATION”。但车站的照明仍按原样，与“BOSY STATION”相反有夜晚的感觉。

●游戏概念指导者评价

这是面向稍有经验的初玩者而制作的，也威胁了 Y. K.(笑)。与 STAGE1 不同，特点是中央打开了。




STAGE 03 COLOSSEOM

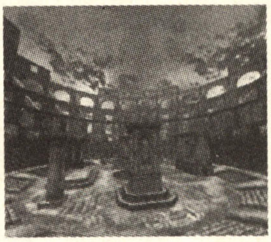
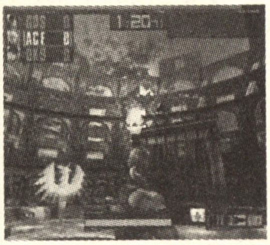
初级者用
难易度★★

●设计者评价

制作出来时是圆形且单纯的形状，所以马上决定作为斗技场。也为了让人看到在墙上的反射。

●游戏概念指导者评价

总之是个简单的地图，最初没有遮蔽物。连从何处飞出子弹也不知道。应选寻找隐蔽处。

STAGE 04 WHITE BASE

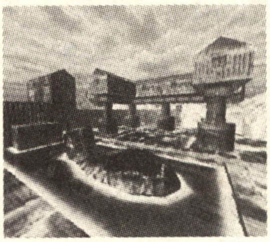
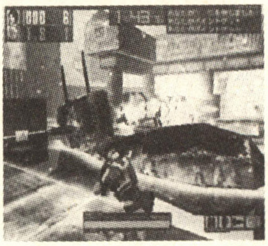
初级者用
难易度★★

●设计者评价

出现了“ICEFIELD”没意思的意见，所以急忙改变了设计。虽然特征是雪，却从未听说过用冰定住潜水艇。

●游戏概念指导者评价

因为“ICE FIELD”的评价不好，所以又制作了柱子等可隐藏的地方。虽然有些工事化的感觉，但却十分方便游戏。

STAGE 05 ASIAN RUIN

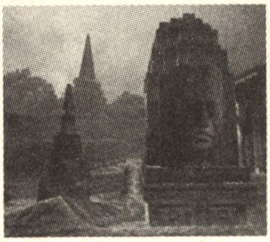
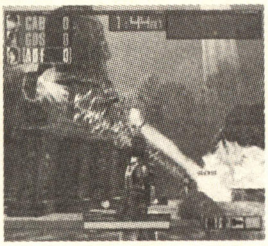
中级者用
难易度★★

●设计者评价

比较有自信。遗迹系地图的构造很合适，在纹理的质感上下了很大功夫，结果效果更好了。

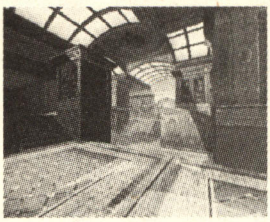
●游戏概念指导者评价

是以便于战斗展开这一观念为主体进行设计制作的。另外比起别的地图，这里更大的发挥了设计者的力量。

STAGE 06 LIBRARY

中级者用
难易度★★★




●**设计者评价**

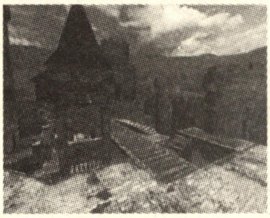
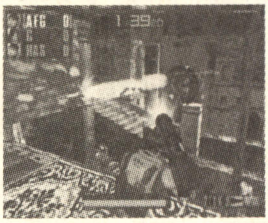
这是最后制作的地图，我不能回答你，这儿为什么是图书馆(笑)。做为屋内更强调了射入的阳光等亮度。

●**游戏概念指导者评价**

四角形,狭窄,构造简单的地图，那些想体会高低差的初玩者或中级者都可以试试。

STAGE 07 OLD CASTLE

中级者用
难易度★★★

●**设计者评价**

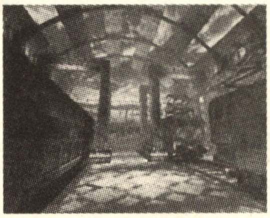
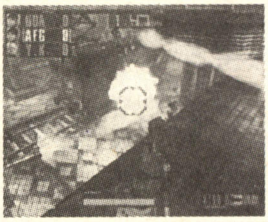
以对战舞台为标志，最初就进行制作了的舞台。作为城门，在石阶和锁等的纹理方面下了很大的功夫。

●**游戏概念指导者评价**

花费制作时间最多的地图，也是最下功夫制作的部分。可以说是同一玩者玩多少次也不会讨厌的地图构成。

STAGE 08 BUSY STATION

中级者用
难易度★★★

●**设计者评价**

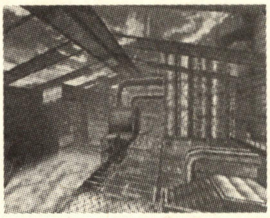
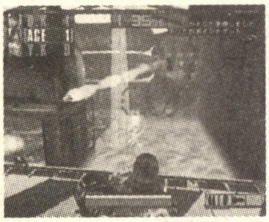
不仅重视了照明部分,而且在用 NAOMI 展示画面的华丽还反复进行了试验。使用了夜灯和雾的夜景一定要仔细看看。

●**游戏概念指导者评价**

为了玩者间的战斗更激烈,而制作的地图。另外要灵活使用可透过障碍物的サーモ。

STAGE 09 BLAST FURNACE

上级者用
难易度★★★★

●**设计者评价**

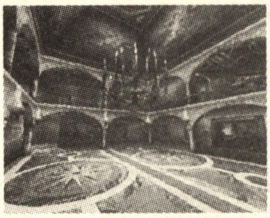
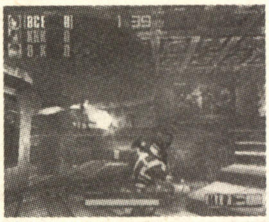
决定为溶矿炉地图时为了产生真实感，使用了许多时摄影家送来的资料，使得纹理上有生锈的感觉。

●**游戏概念指导者评价**

让人感到“掉下去就会死”的恐怖和紧张的地图。地图中有许多奇怪的道具和各种机关。

STAGE 10 ART MUSEUM

上级者用
难易度★★★★

●**设计者评价**

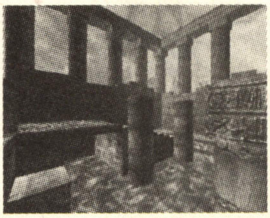
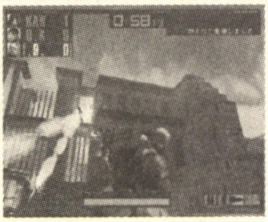
画面很有特征。NAOMI 可以使用较大的纹理，所以还不太累(笑)。在画面外部还可看到火把闪烁的火光。

●**游戏概念指导者评价**

作为能发现敌人的地图，在构造上强调了利用高低差的有利和不利。但是因为过于宽大,初玩者还不应玩。

STAGE 11 WATER SANCTUARY

上级者用
难易度★★★★

●**设计者评价**

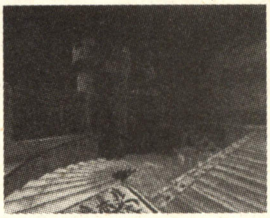
原型是片桐担当的，原型就很棒，按他的设计属于遗迹系。下方的水和砂地形成了地面的变化。

●**游戏概念指导者评价**

这是高级玩者的舞台，高低之差在所有舞台中最激烈，需要与地图相应的知识。可进行各种探索。

STAGE 12 DARKA CASTLE

上级者用
难易度★★★★★



OUTTRIGGER

●**设计者评价**

游戏因素较强的一个地图,全部都是黑暗。这是游戏性的一面。虽然看不清让人很不舒服,不过还不错(笑)。

●**游戏概念指导者评价**

单纯地把视角变窄会怎么样呢？出于这种想法形成了这个地图。因为地形会变得看不清楚,初玩者一定要多想想。

劲作推荐

VOL. 13

玩具战士

这是又一部出现在 NAOMI 上的游戏，由世嘉所开发，是一部全新的 3D 对战游戏。该作的特点与以往的同类游戏有着较大的不同，更改了一些约定俗成的此类游戏的原则。人物设定都针对着较为低龄的玩家，在战斗中也显得简单有趣，但有着丰富的 3D 对战游戏制作经验的世嘉，在如何掌握平衡度方面是令人放心的，因此本作也适合于热爱格斗游戏的玩家。

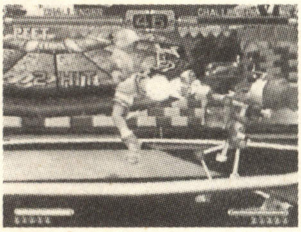




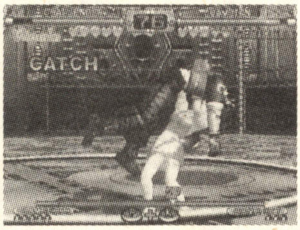
SYSTEM CHECK ① 操作为 8 个方向 +3 个键

ドッヂ键是什么?

本作采用了 8 个方向移动和攻击性能不同的 3 个键的操作系统。但在这些键中有一个(ドッヂ)键。只要按住这个键就可以半自动的回避对手的攻击。这是个非常重要的系统，是躲避对手攻击的要点。



▲摇杆向后就会进行防守。另外还可以移动以躲避攻击。

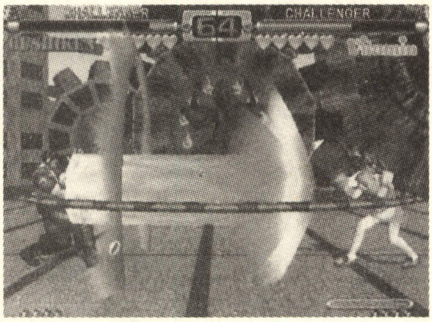


▲剩下的是拳和腿键，投掷开始时进行摇杆输入的组合，还可产生必杀技。

SYSTEM CHECK ② 战斗循环是什么?

充分运用循环

在对战画面中经常会出现轮状的东西，这就是战斗循环。只要在此圈内战斗时，如果与对手间隔了距离，只要踢一下身后的环就可以缩短两者间的距离，或是给对手以间接攻击，但也有文章中很难表达的部分，应该实际的玩一玩。



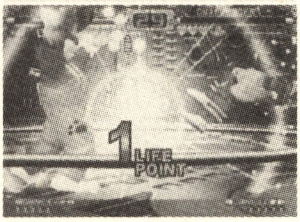
▲玩者可自由地走上环内，由此发出强力的攻击，重要的是熟练。

SYSTEM CHECK ③ 采用了 LIFE PIONT 制

感受更加紧张的战斗

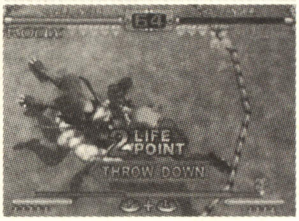
本作的胜负不是看体力槽，而是采用了柔道般的 POINT 制，这个 LIFE POINT 还设定了下面的 3 个等级。不是看削减多少体力槽，而是先得到 5POINT 的人获得胜利，所以战斗中常常保持着紧张感。由此，初玩者可发出摔投技或特殊攻击等等，从而一举逆转形式，高手还可进行更深奥的攻防。

打 击



用打击技打倒对手就可得到 1 个点。这是从前没有过的攻防。

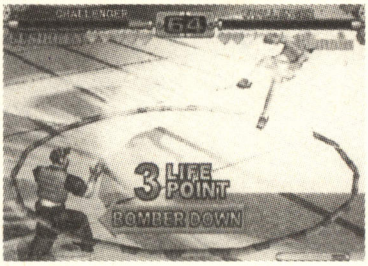
投掷技



用投掷技打倒对手后可得到 2 个点。投掷技是拳与腿键同时按。

特 殊 技

在战斗循环圈出现时，可以发动许多的特殊技，也是此游戏最大的乐趣所在。对于高手而言这里是最值得研究的地方。



用特殊技（详情不明）打倒对手可得到 3 个点。

摆脱投掷的攻防

如果输入与投掷技同样的指令就可以摆脱投掷(摆脱投掷槽为蓝色时)。另外摆脱投掷槽发红时，还可以反弹投掷，这样用投掷技可以展开激烈的攻防了。

ジョジョの奇妙な冒険

攻略地狱

文/SKY

乔乔之奇妙冒险

全部角色连续技一览

愚者 伊奇

- ●J 中→下蹲 1～3 沙之冲撞→J 攻击(本体 MODE)
- ●(J 中或强)下蹲中→沙之打击(本体 MODE)
- ●J 中或强→下蹲弱 1~3→沙之波动(本体 MODE)
- ●冲撞攻击→沙之波动(本体 MODE)
- ●紧接下蹲弱 1~2~7 沙之钩(本体 MODE)
- ●紧接下蹲弱×2→沙之风暴(本体 MODE)
- ●J 中或强→下蹲 1~2→S+弱→中→强(沙之冲撞)→沙之冲撞(本体 MODE)
- ●J 中或强→迈距离强→远距离强(本体 MODE)
- ●J 中或强→迈距离强→下蹲弱 1~3→各种连续技(本体 MODE)
- ●(对低空的对手)迈距离强×A(本体 MODE)
- ●(画面一端)J 中或强→下蹲弱 1~3→中沙之冲撞→砂 010→沙之波动(本体 MODE)
- ●(画面一端)J 中或强→下蹲弱 1~3→中沙之冲撞→砂 010→中沙之冲撞→砂 010→(本体 MODE)
- ●(画面一端)J 中或强→下蹲弱 1~3→沙之波动→J 中或强→(本体 MODE)
- ●(画面一端、气槽为 0 时)(J 中或强)沙之魔法→STEP→沙之魔法→沙之波动→J 中或强→(本体 MODE)
- ●下蹲弱→弱弱中强→沙之魔法→(本体 MODE)
- ●(气槽 0 时)沙之魔法→弱弱中强→沙之魔法→(本体 MODE)
- ●(气槽 0 时)沙魔法→S+弱→弱→中→强沙之冲撞→沙之冲撞(本体 MODE)
- ●(气槽 0 时)沙之魔法→S+弱→弱→中→沙之波动(本体 MODE)
- ●J 中或强→弱→弱→中→强(沙之冲撞)→沙之冲撞(替身 MODE)
- ●J 中或强→弱→弱→中→强(沙之冲撞)→沙之打击(替身 MODE)
- ●J 中或强→下蹲弱→下蹲弱→下蹲中→下蹲强(沙之冲撞)(替身 MODE)
- ●J 中或强→下蹲弱→1~2→沙之波动(替身 MODE)
- ●紧接 下蹲弱×2→沙之风暴(替身 MODE)
- ●站立强(同押)弱→中→强(沙之冲撞)→沙之冲撞(替身 MODE)
- ●站立强(同押)弱→中→沙之波动(替身 MODE)
- ●J 中或强→弱→弱→中→沙之波动(替身 MODE)

- J 中或强→站立弱→弱弱中强→(本体)下蹲弱→弱弱中强→下蹲弱→(替身 MODE)
- J 中或强→站立弱→弱弱中强→(本体)沙之魔法→弱弱中强→沙这魔法(替身 MODE)
- (画面一端)浮游→连续玉吐→落下中 J 中→各种地上连续技(替身 MODE)
- 低空浮游→连续玉吐→沙之波动(替身 MODE)
- 低空浮游→连续玉吐→低空替身 OFF→下蹲弱→沙之波动(替身 MODE)
- 低空浮游→连续玉吐→低空替身 OFF 后 J 中或强→下蹲弱→沙之波动(替身 MODE)
- (画面一端)浮游→连续玉吐→落下中 J 中或强一浮游→连续玉吐→(替身 MODE)

红色魔术师 阿尔福雷德

- 站立弱→弱→中→地狱业火或火之墙壁(本体 MODE)
- 下蹲弱→站立中→S + 弱→中→地狱业火(本体 MODE)
- (下蹲弱)→站立中→旋转火之飓风→下蹲弱(本体 MODE)
- (画面一端)下蹲弱→站立中→最速弱旋转火之飓风→步进下蹲中(本体 MODE)
- 下蹲弱→站立中→地狱的业火→站立中→地狱的业火(本体 MODE)
- (不可在画面一端)下蹲弱→下蹲中→冲刺弱→下蹲中(本体 MODE)
- (画面一端)冲刺弱→下降中→S 下蹲强(本体 MODE)
- 冲刺弱→S 下蹲中→下蹲强(本体 MODE)
- (画面一端)冲刺弱→冲刺中→冲刺中(本体 MODE)
- (画面一端)冲刺弱→下蹲弱→小旋火之飓风(本体 MODE)
- 冲刺弱→旋转火之飓风(本体 MODE)
- (画面一端)冲刺弱→弱旋转火之飓风→冲刺弱→小旋转火之飓风(本体 MODE)
- (画面一端)冲刺弱→弱火之墙壁→站立弱 ×2→弱水火之墙壁→站立弱 ×2(本体 MODE)
- (画面一端)冲刺弱→下蹲中→旋转火之飓风→下蹲中→旋转火之飓风→(本体 MODE)
- (画面一端)冲刺弱→旋转火之飓风→站立弱 ×2→旋转火之飓风→站立弱 ×2(本体 MODE)
- 冲刺中→地狱之业火→S2 弱→站立中→强火之墙壁(本体 MODE)
- 冲刺中→S 站立弱→站立中→地狱之火(本体 MODE)
- 跳跃强→下蹲弱 1~2→站立中→地狱业火→站立强→火之炸弹(本体 MODE)
- 站立中小→站立中→(小小中) ×3→S + 弱→站立弱→地狱之业火(本体 MODE)
- 跳跃强→探名机爆发→イグル→下蹲弱→站立中→弱旋转火之飓风(本体 MODE)
- 火之鹰→弱跳跃中→下蹲弱→站立中→地狱之业火→站立中→弱火之墙壁(本体 MODE)
- 冲刺强→地狱之业火→S 下蹲弱→下蹲中→站立强(本体 MODE)
- 冲刺强→弱弱中强弱中强→本体跃跃弱→下蹲弱→站立中→地狱之业火→S + 弱、弱中→大地狱之业火(本体 MODE)
- (画面一端)地狱之业火→S 站立弱→站立弱→站立中→下蹲弱中连打→对手落地或于对手中过地画→S 站立中→业火→(本体 MODE)
- 地狱之业火→S 下蹲弱→站立中→(敌浮空)(下蹲强→地狱之业火)4 中→下蹲中替身 MODE(本体 MODE)
- 站立弱→弱→弱→下蹲中(到第 2 段)→站立强(替身 MODE)
- 站立弱→弱→弱→HIT→站立中→地狱之业火或火之墙壁或下蹲强(替身 MODE)
- 站立弱→弱→中→炎之探知机→敌防御 LANCEL→探知机爆发(替身 MODE)

●下蹲弱→中→强(替身 LOMBO B)→浮空受身大连发(替身 MODE)

●跳跃中→イグル→站立弱→弱→弱→中→地狱之业火(替身 MODE)

●跳跃强→站立弱→弱→中→地狱之业火或火之墙壁(替身 MODE)

●火之鹰→站立弱→弱→中→地狱之业火或火之墙壁(替身 MODE)

●(对手画面一端浮空时)タソデム(入力冲)→タソデム终了→站立中→地狱之业火→替身 或防御不能爆弹(替身 MODE)

●(远隔操作中)急降下→(火之鹰)→站立弱×3→中→地狱之业火或火之墙壁(替身 MODE)

●(画面一端)站立弱→站立中→弱(中?)火之墙壁→站立中→火之墙壁→站立中(替身 MODE)

●J 中→6 弱弱弱弱→CANCBC 爆弹→爆破→爆弹 H17→站立中→タソデム→探知机强制爆发(替身 MODE)

●6 弱弱弱弱→弱火之墙壁→探知机空隙间→6 弱弱弱弱→必杀技(替身 MODE)

●跳跃中→6 弱弱中强→探知机爆→气合冲刺中→业火(替身 MODE)

●6 弱弱弱→探知机→SOFF→站立中→地狱之业火→6 弱弱中强(替身 MODE)

赛特神 阿雷西

●冲刺下蹲中→冲刺弱→下蹲弱→站立强→中蜂巢

●冲刺下蹲中→冲刺中→绝望

●冲刺下蹲强→冲刺中→下蹲弱→冲刺下蹲中→S 同时押站立强

●冲刺攻击中以上→冲刺弱→站立弱→S 同时押站立强

●跳跃弱→站立弱→下蹲弱→冲刺下蹲中→S 同时押站立强

●SON 远站立弱 1~3→远立中

●站立弱→下蹲弱→站立弱×5→弱钩子

●对于 S 槽不少时 SON 冲刺强→站立强→冲刺强钩子

阿努比斯神 恰卡

● 跳跃强→下蹲强→弱中强→鬼连斩→S+强→血华斩(本体 MODE)

●跳跃强→强→鬼边斩→弱中强→鬼连→弱→S+下蹲弱→血华斩(本体 MODE)

●跳跃强→下蹲强→2365(本体 MODE)

●弱→S+下蹲弱→站立中→血华斩(本体 MODE)

●(对手 S 槽 MAX 时,鬼连斩一段必要)跳跃强→下蹲强→236+S→弱中强→鬼连斩一段→弱×3 中强→次元斩(本体 MODE)

●站立强 (2HIT) →鬼连斩→站立弱→强 (2HIT) →鬼连斩→站立弱→站立弱→中→强 (2HIT) →下蹲中→鬼连斩 S+强(2HIT)→鬼连斩(替身 MODE)

●跳跃强→强→血华斩(替身 MODE)

●弱→中→强→中→血华斩(替身 MODE)

●站立或下蹲弱×2→站立中→强→血华斩(替身 MODE)

●跳跃强→站立弱→中→强→中→鬼连斩×1→弱×5→中→强→下蹲中→翼返(替身 MODE)

●强→鬼连斩×1→弱×7→中→强→鬼连斩(替身 MODE)

●(画面一端)跳跃强→站立弱→中→强→中→翼返→翼返→(替身 MODE)

●跳跃强→强→鬼连斩一发→弱 3~7 中强→S+强→血华斩(替身 MODE)

●(画面一端敌 S)下蹲弱→下蹲中→下蹲强→翼返→翼返(替身 MODE)

●跳跃强→弱→中→强→中→6 弱→中→强→弱→血华斩(替身 MODE)

●2 弱→2 中→2 强→弱→中→强→中(画面一端敌 S)(替身 MODE)

●跳跃强→站立强→弱鬼连斩→弱中强→强鬼连斩 S＋强→血华斩(替身 MODE)

●跳跃强→强→鬼连斩→弱中强→强鬼连斩→S＋强→鬼连斩→弱中强→强鬼连斩(替身 MODE)

●跳跃强→站立强→鬼连斩一发→弱 x4 弱弱中强中→次元斩→弱弱中强中→次元斩→弱弱中强中→S＋强→血华斩(替身 MODE)

●跳跃强→站立强→鬼连斩→弱强→鬼连斩→弱弱中强→弱鬼连斩→强＋S→鬼连斩 x2(替身 MODE)

●跳跃强→强→鬼连斩→弱→强→鬼连斩 x2→S＋强→血华斩(替身 MODE)

●冲刺强→弱 x2→中→强→(2HIT)→中鬼连斩 2 段→强或 6 弱中经(2HIT)→中鬼连斩 1 段→弱中强(1HIT)鬼连斩 1 段→弱 x3→中强(2HIT)鬼连斩 1 段→S＋强(2HIT)→血华斩(替身 MODE)

紫色隐者 乔瑟夫·乔斯达

●跳跃强→下蹲弱 x2→站立中→弱波纹疾走

●冲刺替身→弱波纹疾走

●跳跃强→站立弱→师之教

●跳跃强→下蹲弱 x2→强→波纹打击

●(本体)跳跃强→下蹲弱→站立中→弱→中→强→强波纹的打击

●(本体)下蹲弱 x2→中→青绿波纹疾走

●(替身)下蹲强→下蹲强→隐者波动→弱→弱→弱→中→强→弱隐者波动→弱→中→强强波纹的打击

●(替身)跳跃强→弱→中→强→山吹色的波纹疾走

●(替身)跳跃强→强→隐者波动→弱→中→强→下蹲弱 x6→隐者波动→S＋强→隐者波动→弱 x2→师之教

●(替身)跳跃强→下蹲强→隐者波动→波纹流 2~3→引寄→站立弱→中→师之教

●(替身)站立强→隐者波动→引寄→站立强→隐者波动→弱→中→师之教

●下蹲弱 x2→下蹲弱 x2→站立弱→站立中→强→隐者波动→追打后引寄→隐者波动→追打后引寄→站立弱→中

●站立弱 x3 一隐者波动→引寄→站立弱 x3→隐者波动→引寄→站立弱→

●下蹲弱 x4→站立弱 x6→强隐者波动→波纹流 5~6→引寄→S＋强→(隐者波动)

●站立弱→中→强→隐者波动→引寄→弱→中→强→强波纹的打击

●跳跃强→站立弱→S＋下蹲强→HW 引寄→弱弱中强→下蹲弱 x2→站立弱→下蹲弱 x2→站立弱弱中强→HW 引寄→弱弱中强→HW 引寄→S＋强→HW 引寄→弱→策士之业→波纹的打击(本体 MODE)

●S 跳跃强→下蹲强→隐者波动→引寄→弱→中→强→下蹲弱 x2→站立弱→下蹲弱 x2→站立弱 x3→隐者波动→引寄→S＋强→隐者波动→引寄→弱→策士之业→波纹的打击

白金之星 空条承太郎

●冲刺强→强→星之切断(本体 MODE)

●跳跃强→强→弱剥动噢啦→冲刺强→下蹲弱 x2→强噢啦噢啦(本体 MODE)

●下蹲弱 x2→下蹲中→星之切断(本体 MODE)

●弱 x2→中→噢呼噢啦或动噢啦或超级噢啦(本体 MODE)

●弱×2→中→弱噢啦噢啦→弱动噢啦×2(本体 MODE)

●(画面一端)弱×2→中→超级噢啦→弱×2→中→超级噢啦→弱×2→中→噢啦噢啦走连打(本体 MODE)

●站立强→强动噢啦(本体 MODE)

●冲刺强→噢啦噢啦(本体 MODE)

●(气槽 2 以上)站立强(一发)→星之切的断→冲刺弱或强→星之切断(本体 MODE)

●噢啦噢啦(前半)→动噢啦(替身 MODE)

●气槽 MAX 时止→即刻星之切断×3 冲刺强→CANCEL 星之切断→替身解除→站立强→CANCEL 噢啦→下蹲弱→站立强(替身 MODE)

恶　魔　　影 DIO

●站立弱→站立中强→S

●恐怖之片鳞→站立强→罚

●恐怖之片鳞→なじざぞッ→时よ止きれ

●下蹲弱×2→なじざぞッ→时よ止きれ

●下蹲强→后ア入れ S→后ア入れ S

●(气槽 2 以上)冲刺强→CANCELS→站立强

●时よ止きれ使出时→跳跃强→站立强→S 事 WORLD21→追加攻击

●ナイフ 6SET 以上→跳跃强→站立强→WORLD21→站立强

●ナイフ 7 SET 设置→冲刺强→S→站立强

绿色法皇　　花京院典明

●(本体)2 弱连打→半径 20 米绿宝石风暴

●(替身)弱中→蛇形攻击

●(替身)冲刺弱→好、工作时间了

●(本体)弱法皇结界→3 中→弱法皇结界→蛇形攻击

●(本体)中→I A(星)→回转中连打

银色战车　　波鲁那雷夫

●雷达攻击→冲刺中→雷达攻击→冲刺中→雷达攻击(本体 MODE)

●跳跃强下蹲弱×2→2 强→雷达攻击→弱跳跃中→2 弱×2→2 强→雷达攻击→弱跳跃中→2 弱×2→2 强→雷达攻击→(本体 MODE)

●跳跃强→下蹲弱×2→下蹲强→雷达攻击→冲刺中→雷达攻击或星之射击→下蹲弱×2→下蹲强→冲刺中→卸去盔甲(本体 MODE)

●跳跃强→下蹲弱×2→下蹲强雷达攻击→冲刺中→2365(本体 MODE)

●跳跃强→2 弱×2→2 强→雷达攻击→冲刺中→替身攻击→2 弱×2→2 强→冲刺中(本体 MODE)

●跳跃强→下蹲弱→下蹲强→雷达攻击→冲刺弱→S＋弱→站立中→下蹲强→下蹲强→雷达攻击→替身攻击或针串刺之刑跳跃强→2 弱×2→2 强→雷达攻击→冲刺弱→S＋弱→站立中→2 强→弱雷达攻击→タソデム→目押 COMBO(本体 MODE)

●(对手跳跃间隙)跳跃强→最后打击(本体 MODE)

●冲刺强→站立 S＋强→站立强→卸盔甲(本体 MODE)

●跳跃强→2 弱 ×2→站立强→卸盔(目押 COMBOA)(本体 MODE)

●跳跃强→2 弱 2 ×→2 强→雷达攻击→冲刺中→タソデム→回转→弱连打→タソデム终于→目押 COMBO A 或 B 或 C(目押 COMBO C)(本体 MODE)

●跳跃强→236S→卸去盔甲(不意打 COMBO)(本体 MODE)

●跳跃强→2 弱 ×2→2 强→雷达攻击→冲刺弱→2 弱 ×2 强→雷达攻击→(本体 MODE)

●跳跃强→2 弱 ×2→2 强→雷达攻击→上一步→2 弱 ×2→2 强→雷达攻击→上一步→(本体 MODE)

●星之射击集合→2 弱 ×2→中键离→2 弱 ×2→2 强→雷达攻击→冲刺中→卸去装甲(本体 MODE)

●（对手画面一端）跳跃强→2 弱 ×2→2 强→雷达攻击→冲刺中→タソデム→跳跃强→2 弱 ×2→2 强→雷达攻击→站立中→タソデム→跳跃强→2 弱 ×2→2 强→雷达攻击→站立中→卸去盔甲(本体 MODE)

●冲刺强→站立 S + 弱(强 2)→弱雷达攻击→大针串刺之刑→卸盔甲替身 MODE(本体 MODE)

●跳跃强→下蹲弱→下蹲中→下蹲强→弱雷达攻击→大串刺之刑(本体 MODE)

●跳跃强→2 弱→2 中→2 强→弱雷达攻击→强大针串刺之刑(本体 MODE)

●跳跃强→2 弱→2 中→2 强→弱雷达攻击→タソデム→回转→弱连打→タソデム(本体 MODE)

女教皇 米特拉

●（画面一端，对手替身→MODE）跳跃强→强→磁力射击→中→磁力射击→中→磁力射击→替身冲刺→靠近强→磁力射击→中→磁力射击→中→磁力射击→中→タソデム（弱 ×3→中→ ×3）→（タソデム终了直前）冲刺攻击（2HIT）→强→磁力射击→中→タソデム

●（画面一端）跳跃强→强→磁烽射击→中→磁力射击→中→タソデム（弱 ×3→中 ×3）→（タソデム终于直前）冲刺攻击→强→磁力射击→中タソデム

●（画面中央）跳跃中→下蹲弱→摇杆前下中→タソデム（弱 ×4→中 ×2）→大跳跃中攻击→（下）弱 ×2→（タソデム终了直去）→冲刺攻击→タソデム

●（画面一端对手替身 MODE 跳跃强→强→磁力射击→中→磁力射击→中→磁力射击→（替身冲刺）→冲刺攻击(2HIT)→的狂打 ×2→弱 + S→弱 ×2→中 ×3

●跳跃中→强→磁力射击→DOWN 攻击(2HIT)→磁力射击→中→磁力射击

●跳跃中→强→磁力射击→DOWN 攻击(2HIT)→超必杀技、必杀技、替身出现技

●跳跃中→下弱 1 ~ 3→摇杆前下中(强)→磁力射击或替身出现技

●跳跃中→下弱 1 ~ 3→摇杆下中(强)→弱 ×4→中 ×d→大跳跃中→(下)弱 ×d→DOWN 攻击

●跳跃强→弱 + S→(下)中→强

●攻击→磁力射击→DOWN 攻击(2HIT)→XK →磁力射击→中→磁力射击、替身出现技

●弱 1 ~ 3→摇杆前下中(强)→磁力射击、替身出现技

●DOWN 攻击(2HIT)→弱 + S→中→强

●(下)弱 1 ~ 3→DOWN 攻击或(下)强

●中、强→马达攻击或磁力射击或替身出现技

●弱 + S→弱 ×2→中 ×3→磁力射击

●DOWN 攻击→磁力攻击→DOWN 攻击(2HIT)→弱 + S→中→强

●DOWN 攻击→DOWN 攻击、下强、马达攻击、磁力射击

设定资料 VOL. 6

合金弹头 X

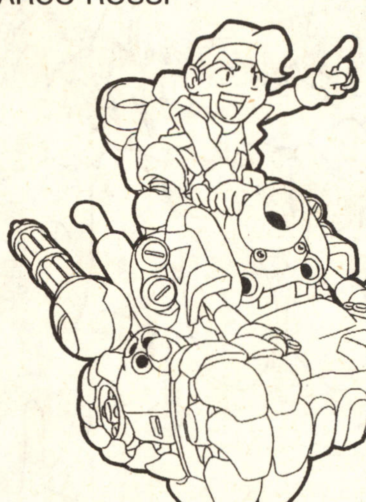
乘坐着铁渣飞行器的达马。带着墨镜威风凛凛地出场。但是，这个铁渣飞行器和TYPE－R同样，在变形版中被强化了吗？

达马·罗文
ATRMA ROVING

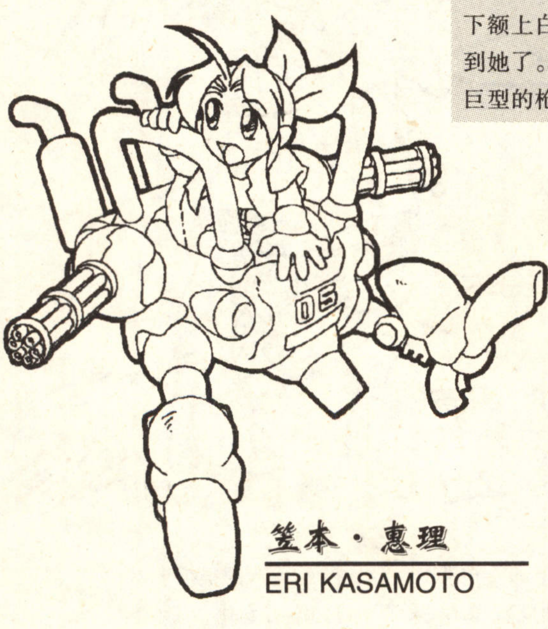


马尔可·罗西
MARCO ROSSI

在宣传图片上的马尔可很严肃，这回是可爱的马尔可变型，看上去是阳光小孩，乘坐着变形的坦克。



本作的惠理没有什么大变化，还是一样的可爱，拿下额上白布可以清楚地看到她了。不过，还是拿着很巨型的枪噢。

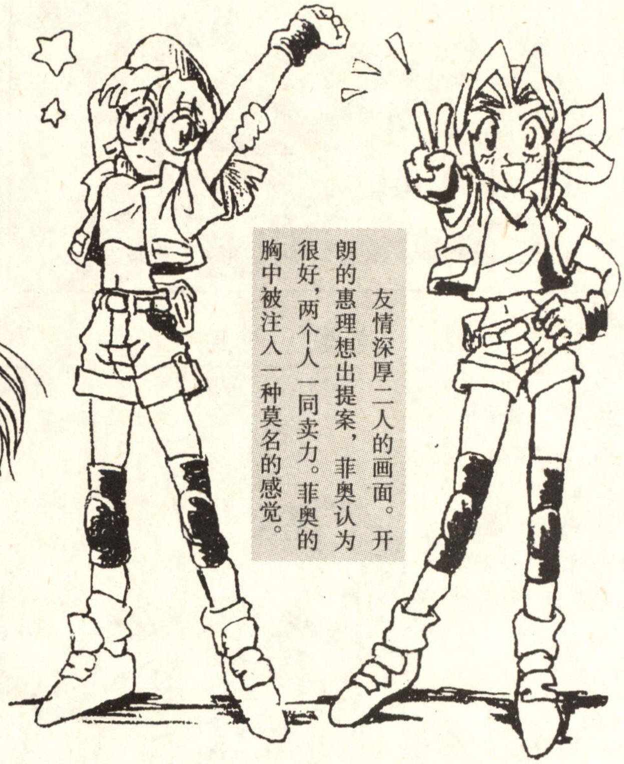


笠本·惠理
ERI KASAMOTO



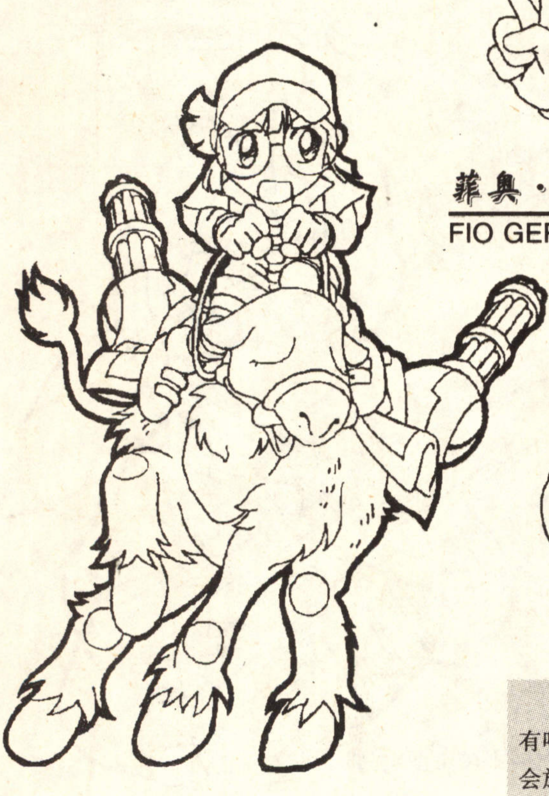
惠理·菲奥
ERI&FIO

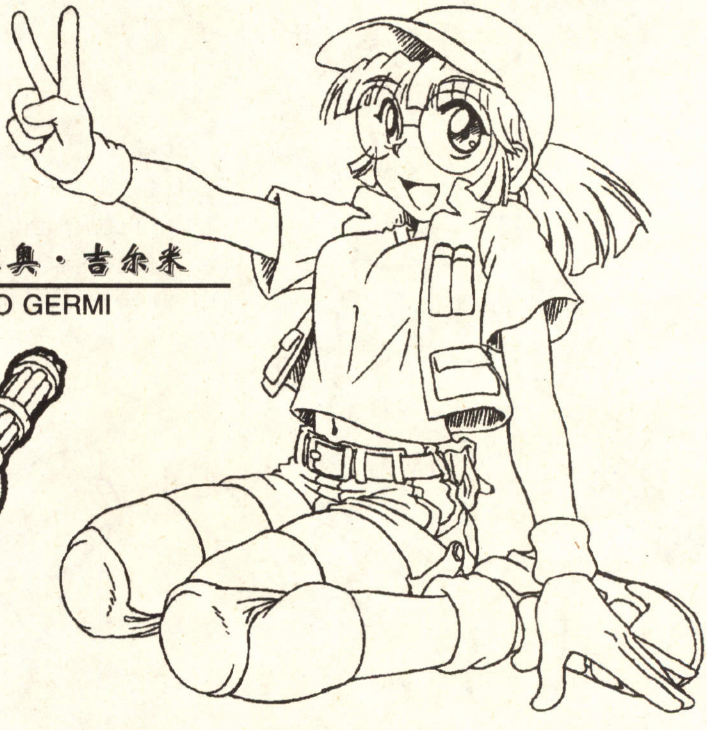




友情深厚二人的画面。开朗的惠理想出提案，菲奥认为很好，两个人一同卖力。菲奥的胸中被注入一种莫名的感觉。

菲奥·吉尔米
FIO GERMI



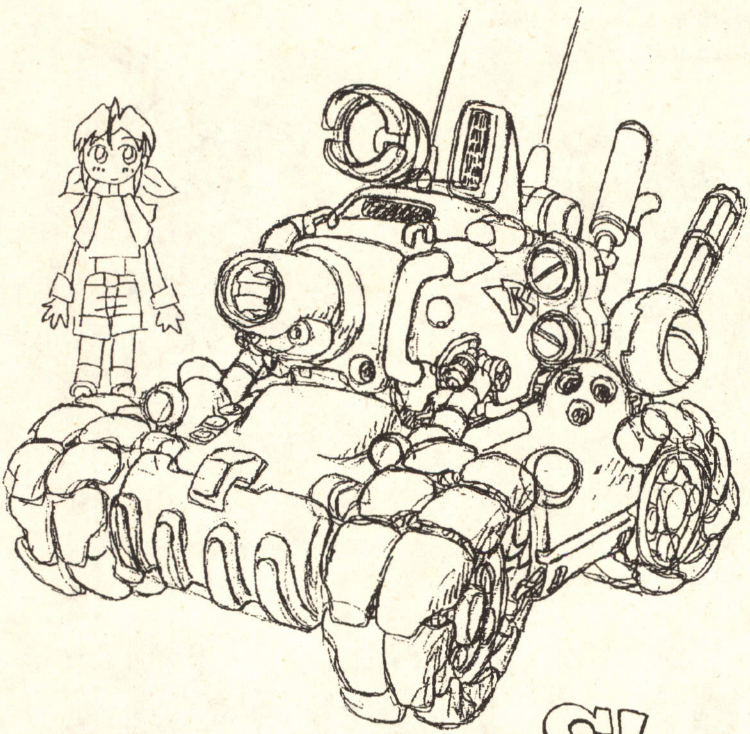


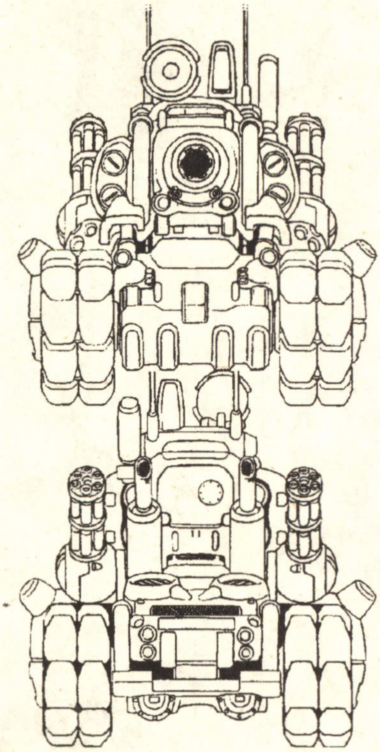
带着眼镜的女孩菲奥。这次特殊趣味的猛爪依然有吗？骆驼速度较慢，塔乘者和追捕手有变化，当然不会放在眼里。

合金装甲

METAL SLUG TYPE－R

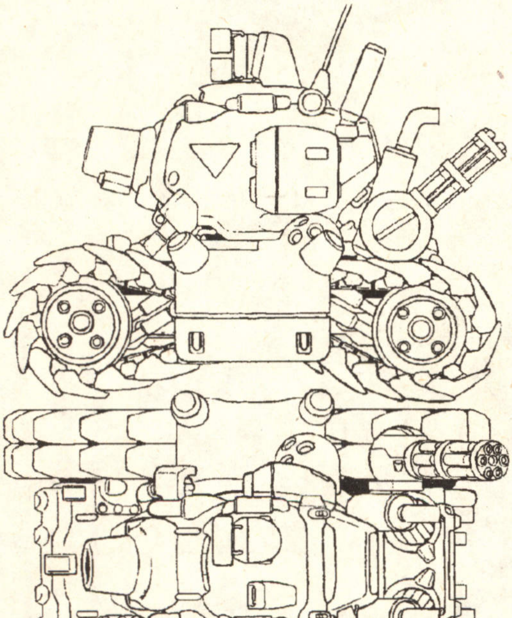
看到这个，与“2”时的相异点就一目了然了，所有 TYPE－R 设计来作前作的机械，悬浮设备的素材都变更了。



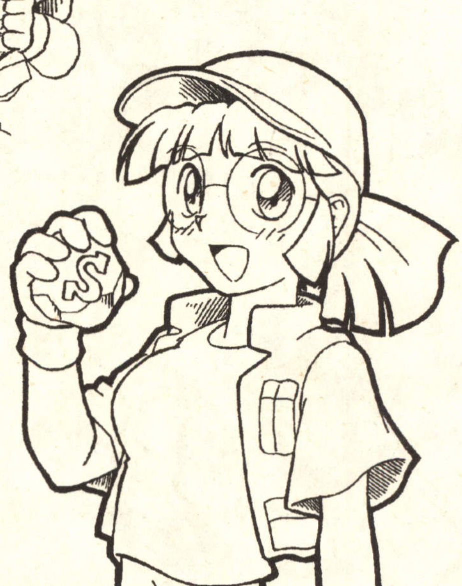


异度装甲 TYPE－R　外观通常和梅塔斯兰相同（颜色不同）。机身的素材和器械，悬浮设备的不一样。



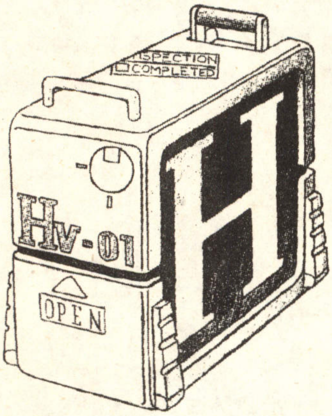


从职人手中得到手雕文字『S』的石头，被注入了丹念的原始回归武器。

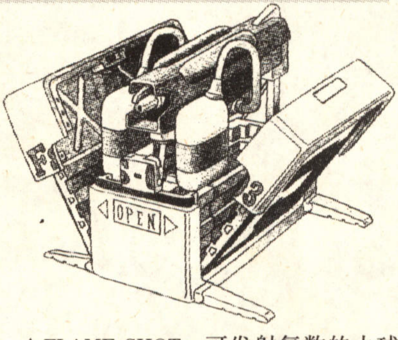


武器
WEAPONS

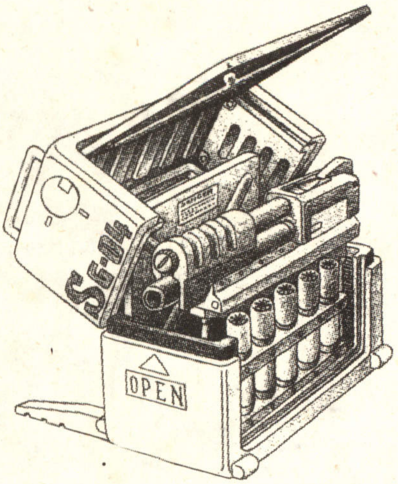
物箱一贯风格，为了装置弹药，打开即能使用，为什么敌人不这样使用？这样的疑问已忘了该怎么回答。



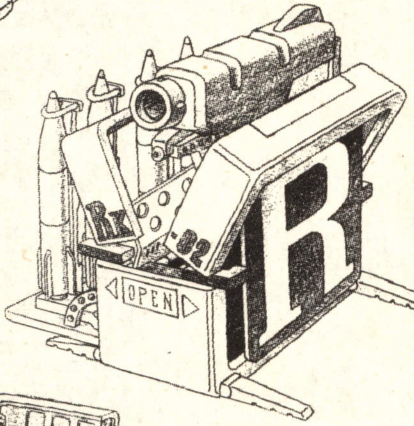
▲HEAVY MACHINE GUN（重机枪）：可连续射击的重机关枪，使用时，散开的子弹会集中于一点，很容易造成弹火网的武器。



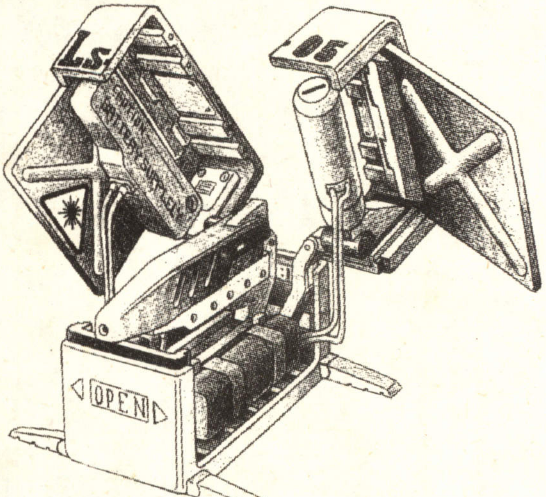
▲FLAME SHOT：可发射复数的火球，将在射线道上的敌步兵全部烧着。



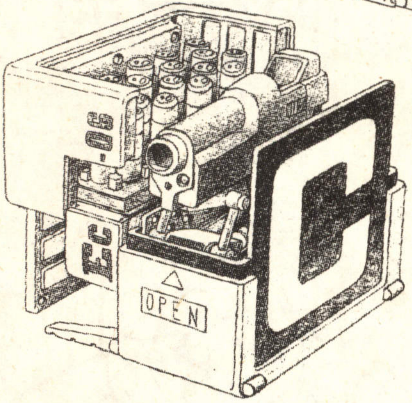
▲SHOT GUN：接近战斗用的弹力武器枪，射程最短相对的杀伤力最大。

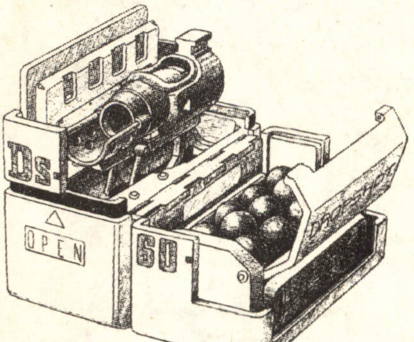


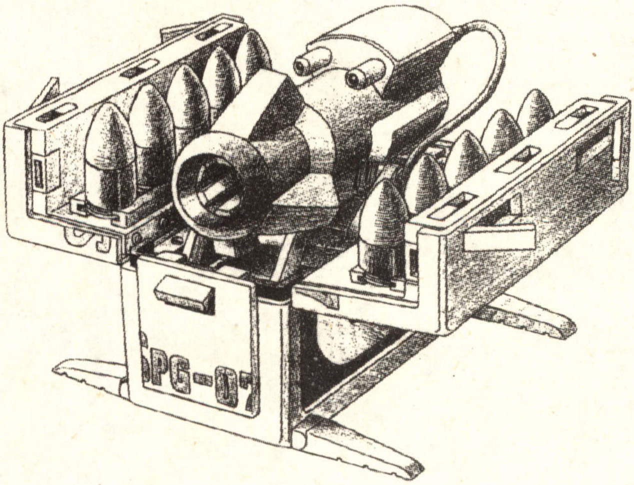
▲ROCKET LAUNCHER：可搜寻并发射导弹，命中目标地掀起暴风，将周围的敌人全部卷入。



▲LASER SHOT：可对装甲车两用的搜寻发射，可贯通一条看线的全部步兵。



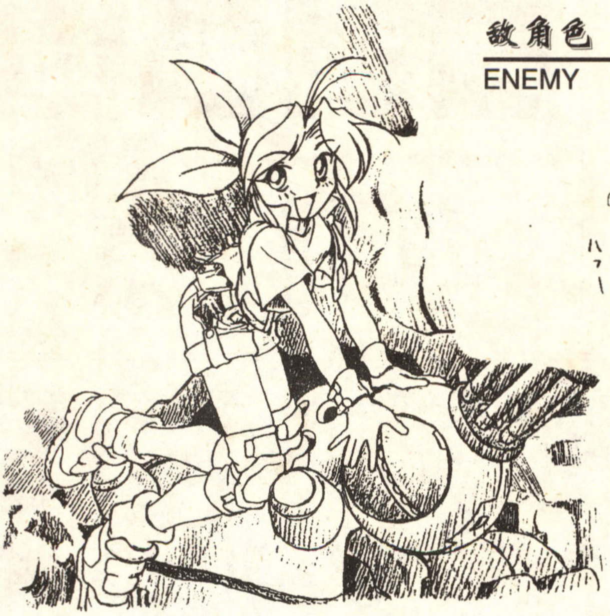




被关注了好几回，新追加的武器『石头』。只是普通的石头从职人手中一个个作出来的，当然不会落在格边，而是UFO上。

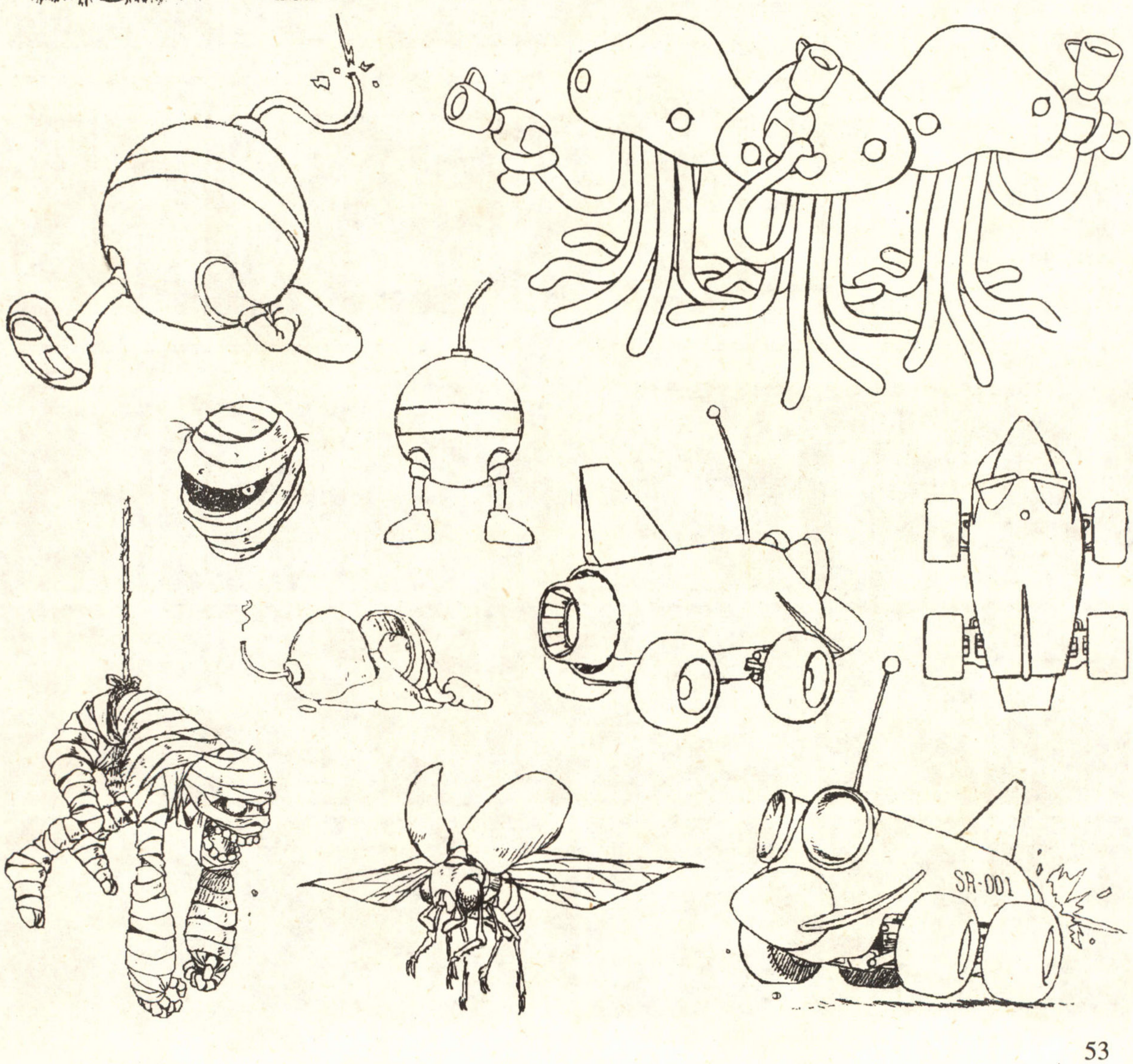
敌角色
ENEMY

打落的木乃伊的名称可随绳子的位置变化判明，这个指示书可令你感受到设计者对木乃伊的热爱。





虽不明白有什么不同，但称为精英那就会相当优秀吧。另一方铁爬虫　通常和顶级状态有变化，会时时改变，顶级状态方面有劣势?



THE KING OF FIGHTERS '99 Millennium Battle

角色专访

特别篇

草雉京



草雉京

角色档案

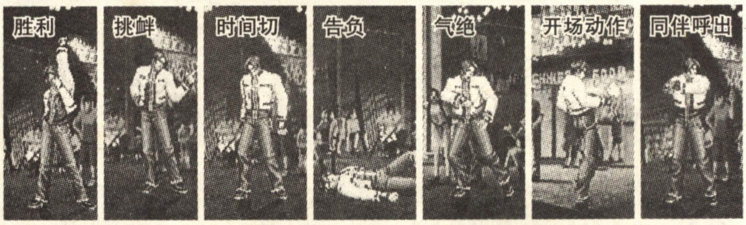
格斗流派:草雉流流古武器 + 我流拳法
生日:12 月 12 日
出生地:日本
血型:B 型(RH -)
身高:181cm
体重:75kg
兴趣:写诗
喜欢的食物:烧鱼
得意的运动:冰球
重要的物品:单车和女友
讨厌的东西:努力

超必杀技



里百八式·大蛇雉 / 最终决战奥義"无式"(三神技之一) / 百八拾二式

各种姿势



胜利 / 挑衅 / 时间切 / 告负 / 气绝 / 开场动作 / 同伴呼出

各种设定

必杀技



百八式·暗勾手 / 百式·鬼燃烧 / 四百廿七式·八铁 / 百一式·戚车 / 二百拾式二式·琴月阳 / 七拾五式·改 / R.E.DKicK



百四式·荒咬 / 百二拾八式·九伤 / 百式拾七式·八锖 / 百二拾五式·七濑 / 外式·砌穿 / 百拾五式·毒咬 / 四百一式·罪咏



四百二式·罚咏 / 九百拾式·鹤摘

特殊动作



里百八式·大蛇雉

衣装



EXT2P (KOF'97) / 按 B 键选择 (KOF'98) / 按 C 键选择 (KOF'98) / 按 BD 键选择 (KOF'98) / 2P (KOF'99)

守护草雉家的血和宿命，走自己的路的男子汉

京的体内流淌着血的宿命……？

有“万年留级男”和“趣味写诗”诙谐一面的我们的主人公，还有另一面的存在：他的体内有凝重严酷的宿命之血流淌。

1800年前，草雉家打倒了邪恶的大蛇。但大蛇一族一直存续到今天，他们以狩捕草雉家后代为自己的命运。因此，在660年前，草雉家违背了祖先遗产与之发生冲突，自此以后，在漫长的历史中对立继续导致八神家的存在……

京每一天，生命都与危险相邻。

草雉家现当家主的青少年时代……

有普通人所没有能力的草雉一族，代代继承了可操纵火的“草雉流古武术”。京当然是这个武术的正统继承人。

京从很小开始就被父亲草雉柴舟进行以武道家为目标的严格训练，京的天份得以充分展开。

京为了讨厌的东西去努力，对这种艰难的英才教育方式的不满导致他叛逆心理的强烈，生来热爱格斗的他绝不能输掉任何一场战斗。

但是，可以想像这样顽皮的小鬼，在严格的柴舟手下肯定相当烦腻的。

这样的京在15岁时就超越了父亲，3年后，18岁得到全日本异种格斗技的优胜。作为现在的草雉家当家主，京的实力在历代当主中是值得夸耀的。

尚未毕业时京的学生生活

迎来20岁成人的京，众所周知依然在高中上学。这样的家伙能过普通的高中生活吗？

在学校里，所有的学生都比京年龄小，这是他们害怕京的理由，谁也不敢接近京。（当然，憧憬京的矢吹真吾和雪除外）。他过着孤独清高的高中生活，没有参加任何校团活动。

和雪总是一同度过节假日，两个人一同骑摩托车出去玩，与世上的情侣们一同讴歌不朽的青春。

另外，“除了与庵对立狩捕大蛇一族命运，学校以外也很忙吧”，有这样的疑问，但京就是过着普通20岁男人的生活。京本身对作为当家主的宿命与大蛇一族对抗的义务没有兴趣，战斗时只贯彻自己的意志。

一直被命运翻弄，很难坚持自己的想法，因此京就在学校生活中坚持个性？

但这也是不均衡的京魅力的一面吧！

现在，围绕着京新的展开……

与大蛇一族漫长宿命的斗争，在KOF’97终于展开决定性的对决，京终于从自己的血之命中解放出来。在KOF上打败迪卡尔的京，终于享受到胜利祭典的快乐。

但是今年夏天，全新的大会又将京卷入……

事到如今，怎样也领悟不到人生真谛的京，以生来具有的宿命之力要冲破这个自己一直在兜圈子！

他屡遭绝非所愿的数次袭击。但京从不逃开并迎面与之相对。他不服从命运。以自己的意志前进！

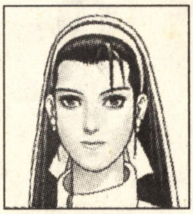
相关人物

八神庵



660年间，一直与草雉家对立的八神家的子孙，对草雉家（特别是京）持有异常执着的复仇之心。

神乐千鹤



本名“八咫千鹤”，守护三件神器之一——八咫镜，和保护大蛇封印的八咫家的末裔。KOF’96大会的主办者。

矢吹真吾



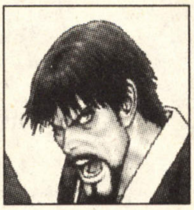
与京同所学校的高2学生。把京当成半神崇拜，勇敢的草雉型1号，是本次主人公队成员。

雪



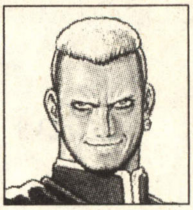
京的女友，文武双全的美女。现在正为了通过单车驾驶而在教习所学习。和京一同快乐地改装车子的日子就要近了。

草雉柴舟



京的父亲，在KOF’95大会上，虽被卢卡尔洗脑而改变模样而儿子发动袭击，也因此使京的拳术觉醒。

高尼兹



大蛇大杰中实力特别的“四大王”中的一人KOF’96的BOSS。京唯一没有觉醒便打败的对手。

设定原画



开发者的评价

给草雉京：

斗转星移，你也终于从主角的宝座上走下来啦。虽然给你安排了大灾大难，但你一直很努力。

从今往后，就拜托 K'了。

以往作为当家演员你辛苦了。P.S. 对了草雉君，“SNK VS. CAPCOM”还要加油啊。

Q&A CONNER

在这里 SNK 回答了关于人物的提问。

Q：京在 99'中的服装公开后，想请教一下有关样式的细节。

A：只要合适自己什么都 OK。这回京服装是他从秘密社逃出途中偷来的。

Q：京在 99'中还有自己的几个拷贝版，对此他怎么想？

A：大概是“开玩笑！”

Q：京对庵憎恶自己这件事有什么感想吗？

A：当然是感到厌烦。

Q：京的原型有吗？

A：没什么特别的人。

Q：京这个角色的诞生有关事项请教。

A：作为 SNK 的人气角色演出的格斗游戏，有“恶狼”和“龙虎”，京是不输他们的主人公，但他诞生时是千呼万唤设计不出来，天天试行错误。开始想叫他“雾岛翔”，在这之前还有“良牙”。

Q：京背负着“草雉流古武术”的重大命运。他本人想停止它吗？

A：是的。

结局画面集



战斗结束后与组员红丸，大门互相勉励。嗯，很清爽的结局。



京他们感到大会的影中有什么在蠢蠢欲动。大蛇的存在渐渐明显起来。



以此姿态承现的大八杰集。予感到宿命的争伐的京为何露出微笑？血液在骚动吗？



打倒大蛇，漫长争斗的历史的终点终于出现了吗？他有没有完结的予感。

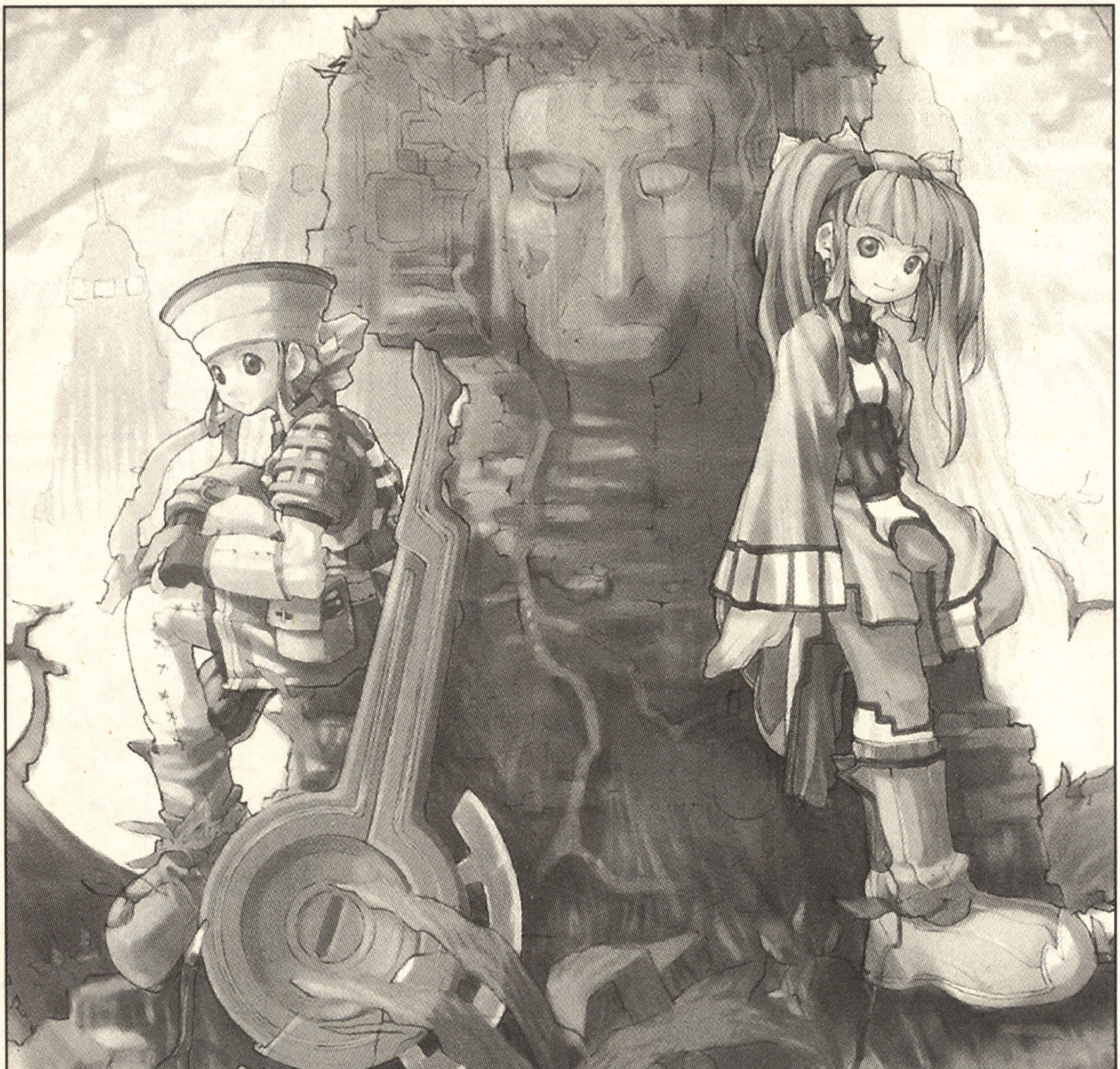


日本队复活，依然和熟悉的仲间们达到庆祝的至高点，爽朗的笑容！

电子游戏广场

完全攻略





收录热销游戏的最快攻略



责编：DRAGON

秘宝传说

——爆机前完全攻略

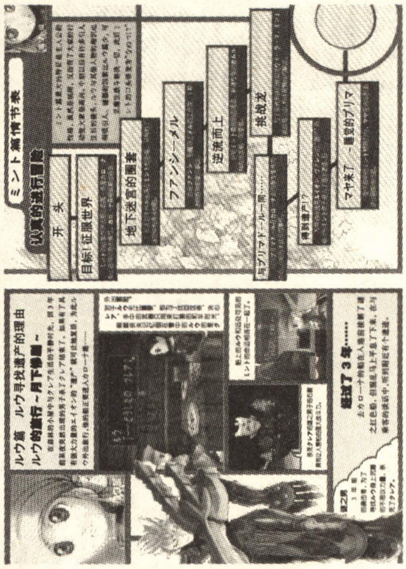
机种：PS　厂商：SQUARE　类型：A・RPG　媒体：CD－ROM

由 SQUARE 制作的本款 A・RPG 带有浓厚的动作风格。本作的名称英文为“DEWPRISM”，这里选用的“秘宝传说”是大家常用的名称。

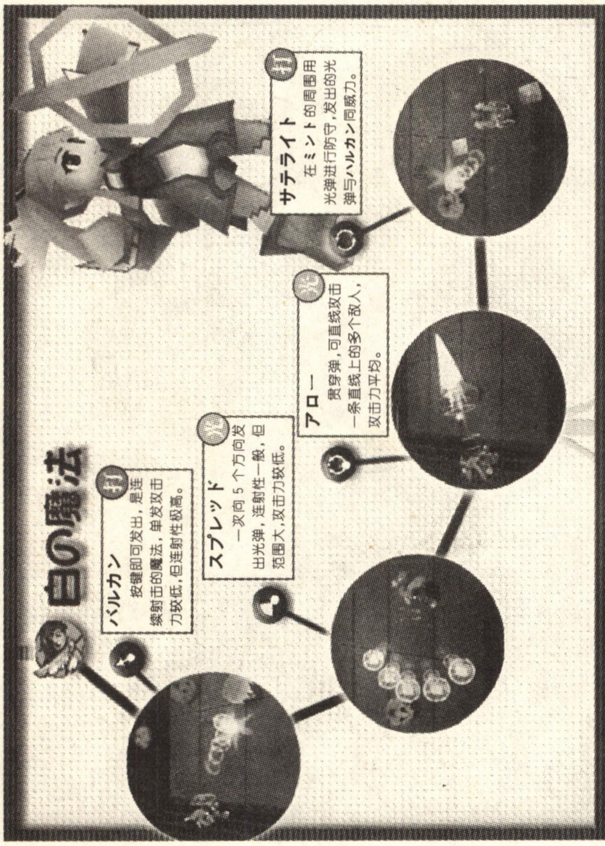
这里的攻略由游戏的开头一直到最终 BOSS 以前，详细地介绍了每一个迷宫的通过方法，以及每一个强力的敌人的击倒方式，希望能对大家有所帮助。

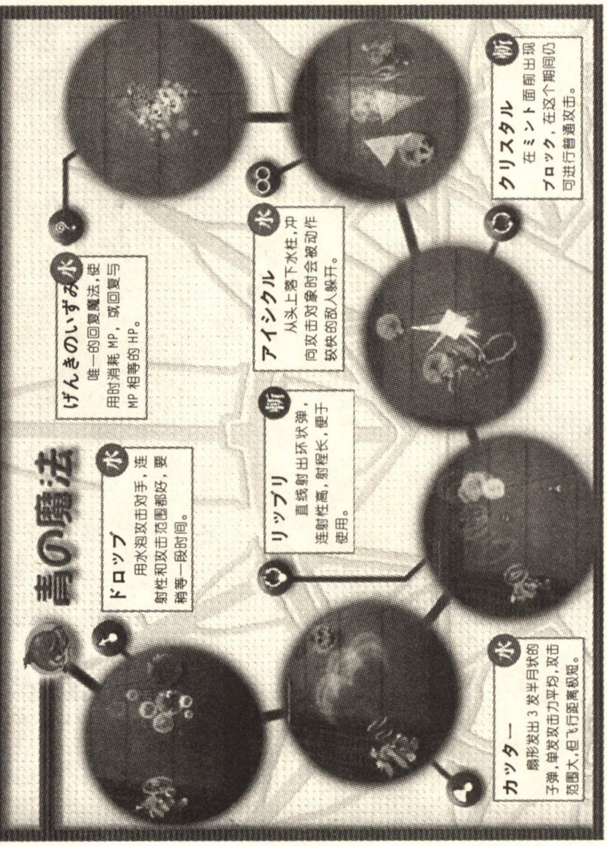
为了能把游戏中的画面尽量多地介绍给大家，因此这次的攻略在版面上有所改变，每一页横向分为了两个部分，读者在阅读的时候如果有所不便的话，希望能够多多原谅。

本攻略阅读图示

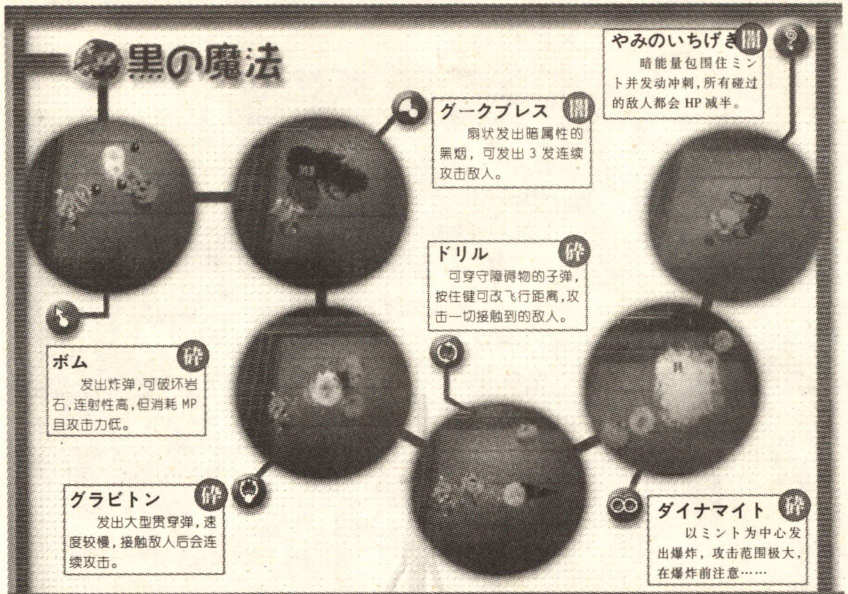


首先→其次

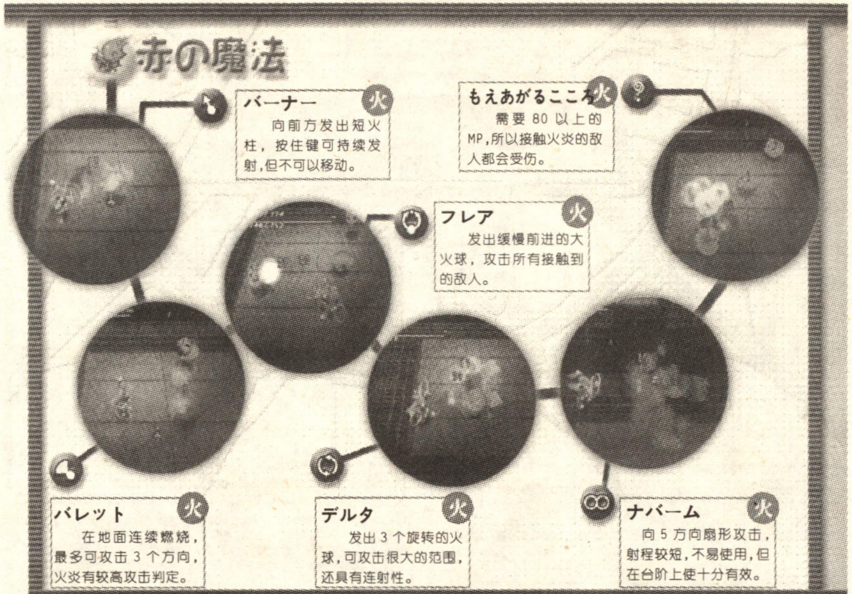




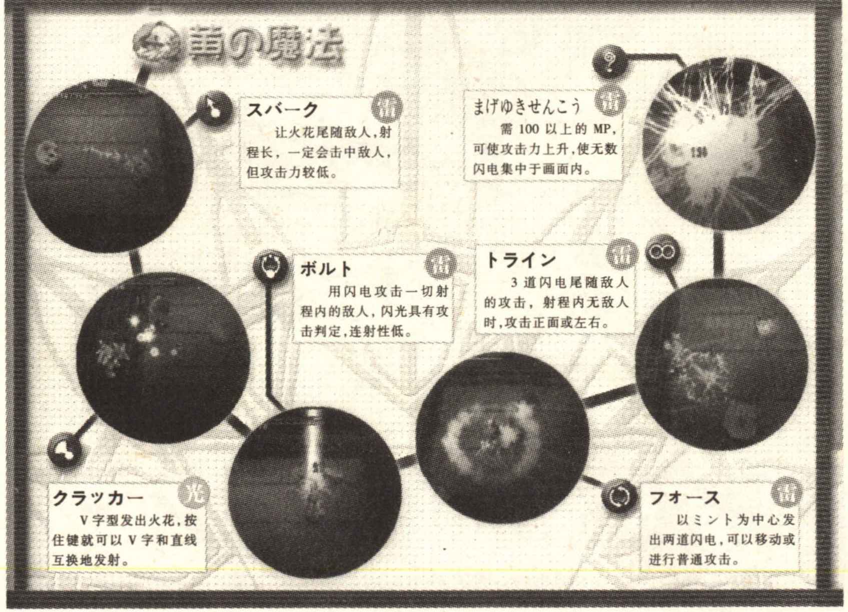
黒の魔法



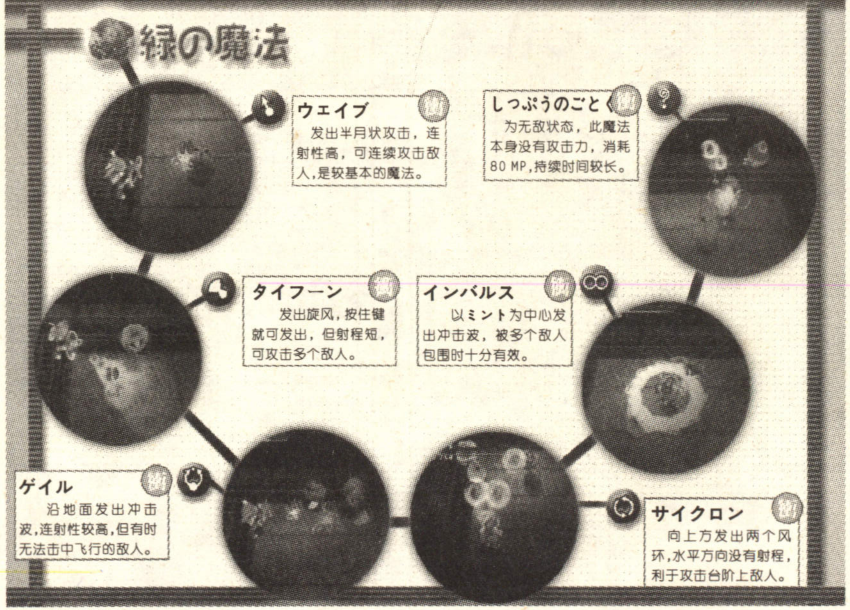
赤の魔法



雷の魔法



緑の魔法



ミント篇情节表

认真的进行冒险

ミント篇最大的特点是主人公的性格，虽然是胡闹，反而帮了大家。这些行动使大家感到很可笑。中期以后有许多引人注目的镜头，ルウ与其他人物的相识也很吸引人。谜题的因素比ルウ篇少，可用魔法战斗解决一切。

开　头

目标！征服世界
ミント的征服世界的野心的第一步是カローナ街上值得纪念的情节。カローナ森的攻略也在此。

地下迷宫的圈套
对手ベル出现在ミント的面前，另外地下迷宫中有许多迷团有待破解。

ファンシーメル
介绍ファンシー和魔导士メル的工作室，3种迷你游戏的重点解说。

逆流而上
ミント篇独创的遗迹，解谜性强的ガムル树海的攻略一定仔细阅读。

与プリマドール一同……
以与プリマドール在カローナ街的散步事件为中心，此后切入战斗的事件。

挑战龙
为了见到传说的怪焰龙ウィーラーフ，ミント挑战怒之山，注意擂台的解说。

得到遗产！？
为得到传说是エイオン、ヴァレン的“遗产”而奋斗的ミント终于进入了湖水遗迹，但……

マヤ来了　~睡觉的プリマ
受尽艰辛的ミント愤怒万分，マヤ在内心开始设计阴险的行动……

GO!

ルウ篇指引

认真的调查迷团

ルウ篇的展开与女主人公的性格完全不同，从中可看到认真而又烦恼的他在成长。在冒险中应用变身能力，使用特定的怪兽能力来回避圈套，也可挥舞着斧头痛快地进行游戏。

开　头

冒险开始
在冒险起点的カローナ街和カローナ森解说最初的冒险，还有拾到硬币的情节。

地底沉睡的谜
在地下迷宫为了不迷路应以地图为中心，用变身能力解除机关，还有与デューク的最初战斗。

メル的工作室
メル注意到ルウ的秘密，在以后攻略中有冒险的详细解说。

成为武器职人的剑士“ロッド・ザ・ブレードスター”
バーニング・ソウル持有的ナイスガイ，ロッド的一切都凝缩于此，在他的战斗之前必须要读。

ルウ的记忆
应メル的要求而公开的ルウ的一部分过去，从ルウ的事件直到与スターライトデューク的对决。

去龙山
不时出现的爱人影子使ルウ烦恼，为得到プリマドール最后的零件前往龙山……

黑暗中蠕动的东西
ルウ篇的遗迹ゴーストテンプル的冒险，地图多，不善解除机关的人一定要看攻略。

与プリマドール在一起
完成了的プリマドール要完全起动还缺什么？ルウ在来回寻找。

了不起的遗迹
马上要出发去“遗产”沉睡的湖水之遗迹，但那里等待的是残酷的命运。

マヤ出场～クレア的影子
被东天王国的マヤ公主和怪兽阻止进入遗迹的ルウ很消沉，而死去的クレア……

GO!

ミント篇　任性公主出走　ミント的旅行～IN 东天王国～

东天王国的公主ミント因任性妄为而被妹妹マヤ夺走了王位继承权，虽然国民很高兴，但ミント却十分生气。为了复仇，她旅行寻找可以与妹妹对抗的“遗产”。





妹妹マヤ与宫廷魔术师ドールマスター夺走了ミント的继承权，所以吃饭也成问题了。

流浪的公主

因为被妹妹マヤ夺去了王位继承权，ミント要寻找可与マヤ的エイオン魔宝相对抗的“遗产”。在冒险中她锻练得越发坚强了，开始思考得到“遗产”后征服世界？





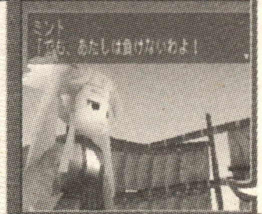
唯一害怕的カボチャ，嗯，可怕吧。这是公主ミント

细小设定上的变化

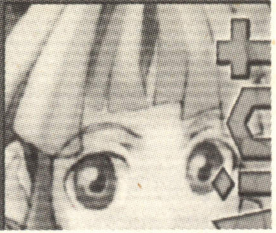


兄弟的坏样子是共通的，但在ミント篇中他们却要作坏事，看上去更愚蠢。

ミント篇与ルウ篇中有一些很小的设定不同，请注意开头时ゴロッキ兄弟上陆后的计划，ルウ篇中他们的目的是寻宝，在ミント篇中则是做坏事。

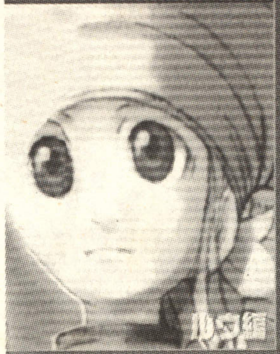


在船上ミント燃起了野心。



ルウ篇　ルウ寻找遗产的理由
ルウ的旅行～月下惨剧～

在森林的小屋中与クレア生活的平静时光，因3年前某夜突然出现的男子结束了。如果有了具有强大力量的エイオン的“遗产”就可让被杀的クレア复活，为此ルウ外出旅行，他的船正要进入カローナ港……



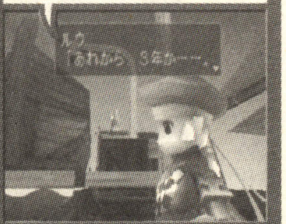




照顾丧失记忆倒在雪中的ルウ的是クレア，手中的武器只用来打猎的这种和平时光，对于ルウ来说无比重要，他为了找回这些，决心外出冒险。



杀死クレア的谜之男子的右腕具有让人害怕的强大战斗力。



船上的ルウ和远处可见的ミント的命运相连在一起了。

谜之男

3年前的袭击者，为了寻找ルウ身上沉睡的不思议力量，杀死了クレア。

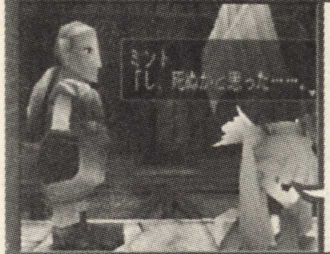
经过了3年……

去カローナ的船在入港前接触到谜之红色船，但混乱马上又平息了下来，在与乘客的谈话中，听到附近有个遗迹。

ミント篇　目标!征服世界　追踪ゴロッキ进入森林

START

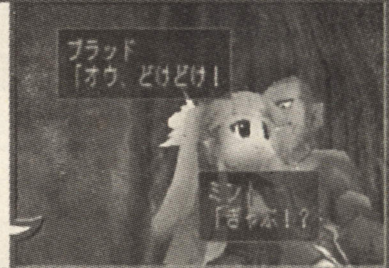
カローナの港 → カローナの街 — カローナの森



ミント得到港口救生员的帮助，身体不仅湿了，而且也很累。

前途多难!?

因为碰上了谜之红船，客船倾斜，ミント落入海中。虽然得到人们的帮助，但被ゴロッキ踢了一脚，ミント发誓报仇，但进入城中却发生骚乱，看来要先找到ゴロッキ。



只顾自己的计划，全不顾别人的事情，至于名字为**プラッド**……



踢过ミント的スモーキー，可能去了カローナ森。

最初的目的



在ルウ篇中不起眼的宝物，并不是ルウ进入森林的目的，在ミント篇内则是出于对ゴロッキ兄弟复仇的动机，两个人性格也有很大差别!



ルウ篇　冒险的开始　在下船的街上得到遗产的情报

カローナの港 ↓

START

カローナの街 — カローナの森

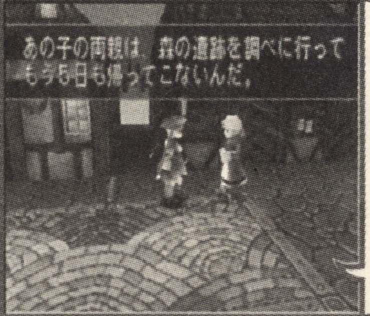




在船上谈论宝物传言的**ゴロッキ**兄弟，在港口可看到。



宿屋的主人在店前徘徊，虽不可住在屋内，却可记录在宿帐内(SAVE)。



在街上名为**エレナ**的害怕去有怪兽的森林，这个人看来做不了邮递员的。

无意听到的传言

在船上ルウ无意间听到カローナ街附近有遗迹的事，在停船场交谈后，看来真有个遗迹，没准是エイオン的“遗产”。先进城中去看看，不过看来有些可笑。在街上有个女子为寻双亲而进入了怪兽所在的森林……怎么办?



与准备中的店主**トニオ**交谈多次就可靠之详细情报。有时还会谈柜台内的事情。

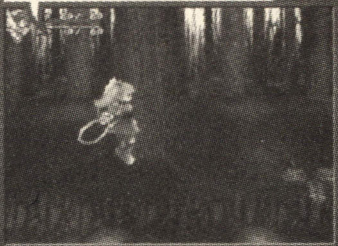


来到街上应马上在路边酒场中与侍者交谈。

カロ一ノ森　入口

森林入口的附近只有首次进入カロ一ナ森的时候才可以通过，是玩者掌握基本键操作的地点，与其一下子通了，倒不如稍停留一下以熟悉键的操作。另外使用ミント对应练习攻击，积累一些 MP 以备日后使用。

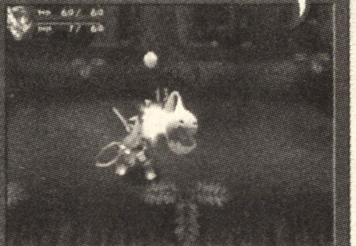
跳跃 ①



树木应用跳越跨过，这应不成问题。

攻击 ②





ルウ打倒怪兽可得硬币，但使用**ミント**时则不会出现。

ルウ、ミント应分别选变身、魔法攻击，让玩家掌握怪兽的特征十分重要。

チュートリアル的最后地点是宝箱附近，接近并攻击它就可打开，中间有 3 枚グロンズコイン，一定要得到。

注目 宝箱



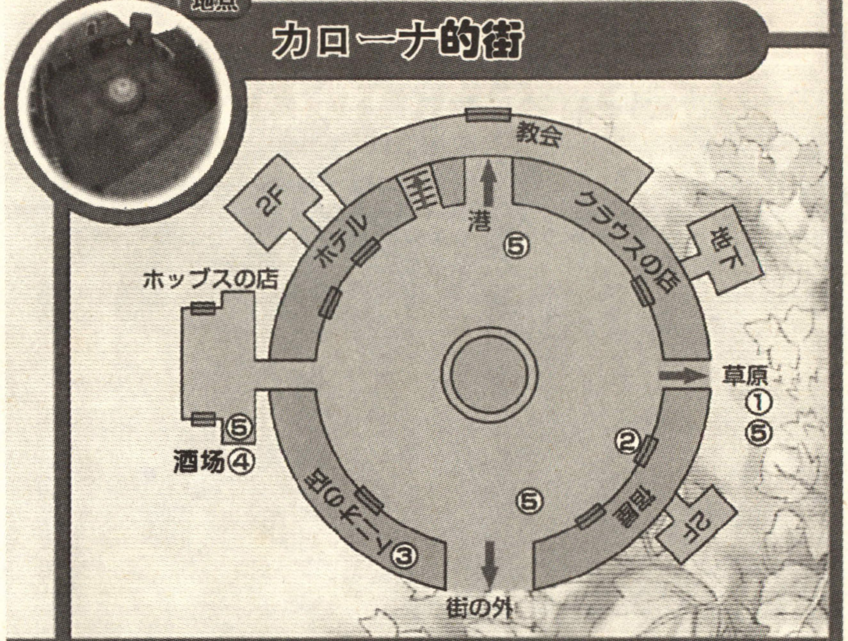


マンドラ一

因为根长在地面上，所以不能四处移动，以放射线状射出种子。

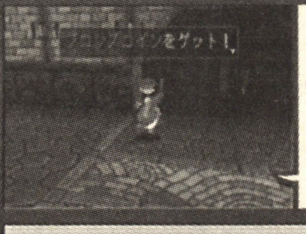
地点

カロ一ナ的街



正式开始之前的根据地

カロ一ナ街是 SAVE 和购物的冒险根据地，但初次到这里来时不会有真正的活动，不过有许多只有这时才可得到的东西。



下来偶尔也可看到。在街、港、草原或路边停得到广场上的硬币。

❶ ①草原

引退的冒险家**グレア**在此望着大海。这时掉下的东西在草原内部的左

❷ ②カ一サ

可得到去森林的**エレナ**的情报，如未听到这些，在森林中与**エレナ**的对话将改变。

❸ ③トニオ

得到**ロラウス**夫妻和**エレナ**的情报。如未听到这些，**ミント**与**エレナ**、**ルウ**与**クラウス**的对话将改变。

❹ ④酒场

去**カロ一ナ**森之前多次与侍者**アリ一ネ**交谈，可得到饮料。

❺ ⑤失物

在去森林前，广场大门的左侧、路边的左侧、划原的内部左侧、港口最右的大堤前端一带，都有硬币存在，停下来可看到它们在闪光，冒险结束后回到城中还会有一些。



要报仇的是我!?

突破了有**マンドラ**的沼泽后，会来到石之遗迹的地点，初次访问时会发生事件，那是与捉住**エレナ**的**ゴロッキ**兄弟的遭遇战。敌人并不很强，如使用的是**ミント**应保持距离使用白魔法**バルカン**等集中攻击一个人，肉搏战中跳踢很有效，如组成连续攻击效果更大。

这种变身是一切误解的原因



▲变身的怪兽当然是"**おたま**"，连**ゴロガキ**兄弟也会害怕。

事件在**ルウ**篇中也发生。应变身为并不奇怪的样子接近**ゴロッキ**兄弟。此后，进入普通战斗时应集中攻击一人。另外**カローナ**森过关后，来到这个地点会有**サル**。变身为**マンドラ**以"**さく**"接近它再用"**タネ**"打倒它，得到硬币后再变身，通过遗迹上再爬上树，可到达有道具的树枝。



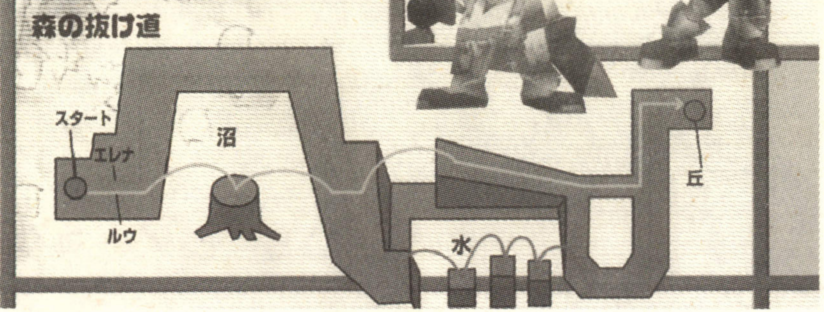
エレナ后，就要一同进入森林了。从**ゴロッキ**处救下

プラッド&スモーキー

ゴロッキ兄弟并不很强，但不时会发出冲刺攻击，集中攻击两个人之中的一个人的话，他们就会自动退却。**スモーキー**使用劈砍，**プラッド**使用近身战法。个头稍高一些的**プラッド**更强些，打倒他可以从店中多得到些赏金。



森の抜け道





地点

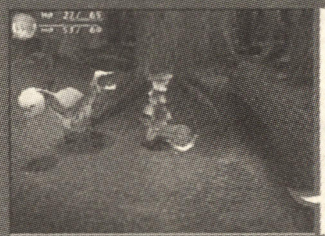
カローナ森①

森林的小路上全是障碍物

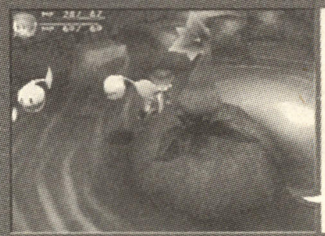
在找到クラウス前森林中所遇到的怪兽基本上是おたま、ティグレ以及不会移动的マンドラ3种。最初都算是强敌，为避免被包围应边移动边战斗。如果是ミント则应使用魔法让MP最大值增加。



向右前进，既使打倒**ティグレ**，如到画面外边去敌人仍会出现。



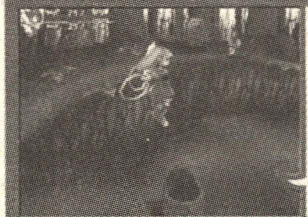
前方与深处的道路的视角更好些。分岔并无不同，前方的视



射开**おたま**，先打倒沼泽前、中、内的**マンドラ**。

树桩的地道

完成カローナ森后，就会在街中进入某事件，这里有名为"最后の英雄"的道具，在街上会有人想要它。



从这里跳入，有这样的近道十分方便。



死了的花可用特殊能力复生，要先浇水。



おたま

虽不强大，但总是集团出现，要打倒每一匹需要技巧。



ティグレ

飞行速度很让人惊讶，在变身后速度变快。

地点
カローナ森②

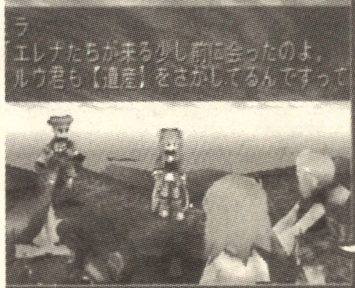


离开森林的山丘上

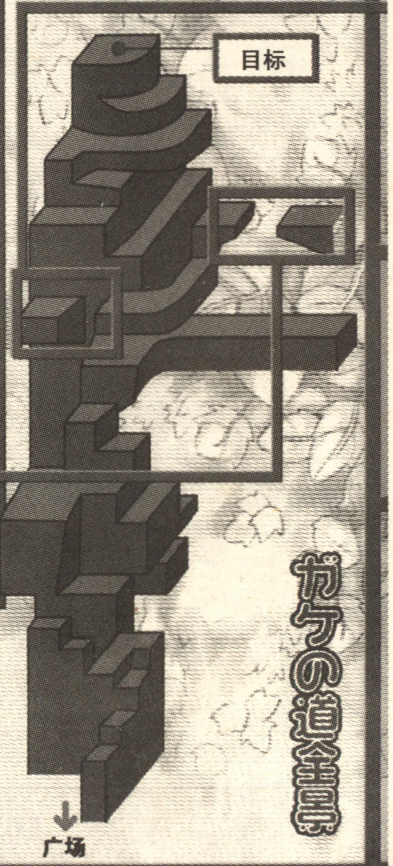
在离开森林的山丘上，エレナ与她的父母ロラウス、ミラ再会了，クラウス是寻找“遗产”的重要情报源，在ミント篇中此处还可见到ルウ。



这个人对『遗产』的热情，毫不比ルウ和ミント差。



注意此时ミント的台词很有趣。在ミント篇中这是二人首次相见。请クラウス把ルウ介绍给ミント。



ガケの道全景

飞越过去的前方



变为ティグレ向右移动，用锤子破坏岩石进入宝物的房间，通过怒之山后将来到这里。

山崖道路

这里有マンドラ和ハリー，其中ハリー较麻烦，使用ミント时不易将其打倒，使用跳跃与向高处逃的打法可减少伤害，在ルウ篇中ハリー的攻击略高。

破坏三角岩

ミント面对的画面左侧，HP&MP 槽下方有块三角岩的颜色与众不同，在游戏中期用学会的黑魔法可以将其破坏。破坏后移动至岩棚处，从宝箱中可学会十分有用的サークル魔法，黑魔法要在“怒之山”学习，所以可先不理它。



要尽快习惯人物的动作。跳跃，就无法到达宝箱处，◀不能善用右斜向攻击和

广场

在山崖下有个广场，先应调查镶嵌有宝石的石壁。这里写着去アトリエ的要诀，读完后身边将出现ガ キゴイル，快速改变位置进行战斗。



这是重要信息，ミント与ルウ解开此谜的方式并不相同。

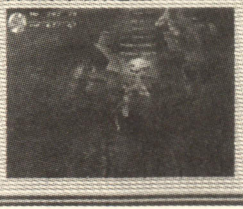


这是回复点，只能用一次，在去アトリエ前先恢复。

终于到达了森林的魔法使的工作室了!!

得到ガーゴイル的硬币

ルウ到了这个广场后，在中央的左侧有个ガーゴイル的石像，使尽全力打倒ガーゴイル，使用ルウ的能力，马上去石像对面的球场，这里……。



面对下一场战斗

ミンド使用魔法可提升 MP 的上限，这里要与 10 只ガーゴイル战斗，多使用魔法就可提升上限，而且在战斗结束前应使 MP 为全满。



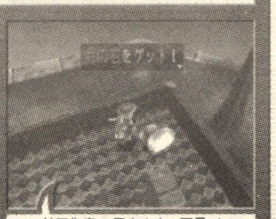
チェック1——3つの宝箱



金库旁边台阶内侧的宝箱中有月之石,可以在商店中出售,应当拿到。



工作室的2层最右方也有宝箱,另外是不可从这里跳到下面去的。



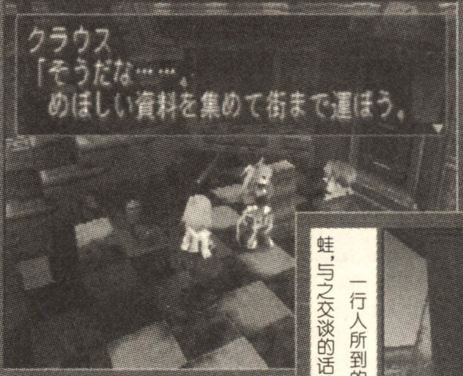
从工作室2层走出去,可见バルコニー一宝箱,这很容易被看漏,要注意。

チェック2——金庫



发现重要线索

打开了所有的宝箱后，就可调查入口正面的金库了，调查这里的话，ミント篇与ルウ篇都有事件发展，金库中有道具和魔法使的日记,这是今后冒险的重要线索。



与クラウス在一起

调查金库时，クラウス也追上来了，在此可与他结成寻找エイオン“遗产”的统一战线，另外在ルウ篇中，ミント还会在此出场。



一行人所到的最深处有只青蛙,与之交谈的话就会回到街上。

DEWPRISM デュープリズム

地点 カローナ森③

カドモン的工作室

这是森林的魔法使的工作室，这个悠静的地点是最初冒险的目的地，虽然这里没有怪兽，但如进入中央的工作室就会出现ガーディアン。外表类似马的那种怪兽的名字叫ナイトメア,只有打倒它们才可进入工作室。



风景秀丽,但ミント来了后就……,她可是个只对宝物感兴趣的女孩。



BOSS ナイトメア的战斗就要开始了。与カローナ森的功夫也没有,突然的攻击让人连吃惊的

DEWPRISM デュープリズム

ナイトメア

工作室中的ガーディアン、ナイトメア会突进攻击ミント和ルウ。距离远时还会使用メテオインパクト,仅用跑步很难躲开对方的突进，应使用跳跃，对手进攻之后的硬直或步行是进行攻击的机会。



注意 オインパクト的光轮击中。绝不可让メテ

HP:140

攻击

- クレイジーホーン
- ホーンアッパー
- メテオインパクト



对于ナイトメア使用斩等打击更有效,可变为ガーゴイル或おたま进行攻击,特别是ガーゴイル的超音波攻击的射程很长,很方便。

ミント的白魔法スプレッド很好用,在近处发射的话可以让全部光弹击中,特别是对方的硬直是攻击的好机会。

ミント篇　地下迷宫的圈套　START　"遗产"沉睡的场所是……

カローナの森 → カローナの街 — 地下迷宫



有了キーストーン就可进入地下迷宫深处大魔导士エルロイ的工作室。

得到"遗产"的线索

森林魔法使カドモン的工作室中有日记和キーストーン，按日记所记载，ガドモン到过使用キーストーン的大魔导士エルロイ的工作室，并且学会了解开"遗产"的封印的方法。



ナ森的树桩中。东西飞入了カロー梦到了有什么





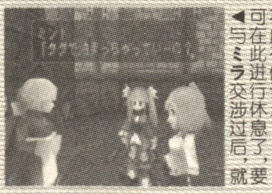
在饭店的房间内落下了梦见石，今后每次休息都会有硬币落下，ミント马上前进吧!

自己加强后去下一个遗迹

充实装备并 SAVE 就可去地下迷宫了，出发前在森林中试试从クラウス处得到的红魔法，在街上多多收集情报也十分重要。

宿屋

街上有宿屋和饭店两个休息设施，饭店内有前面提过的特征，而宿屋只是具有一般 RPG 中的特点，要灵活使用此二者。



在此存储记录。可在此进行休息了。◀与ミラ交涉过后，就要



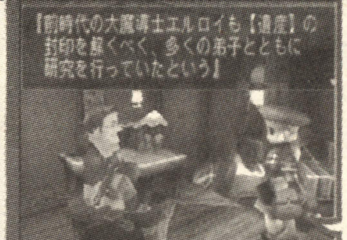
ルウ篇　地底沉睡的谜
向大魔导士エルロイ的工作室出发



カローナの森 ↓ START カローナの街 — 地下迷宫

エルロイ的地下迷宫

在森林的工作室中得到了道具的クラウス告诉ルウ，エイオン的遗迹中有封印，解开它可得到"遗产"。他按照カドモン的指示，决心去古代大魔导士的工作室。



クラウス负责研究工作。今后ルウ的冒险中将由

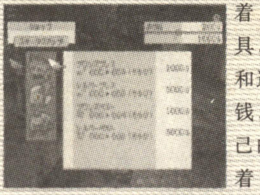


在迷宫入口就能感到カドモン的工作室内有个吵闹的女子在等待着玩者。



エレナ的言行会使今后ルウ的行动受到阻扰，因为她认为ルウ的正体是おたま的想法还没改过来。

トニオ的店



店中排列着武器和防具，可找怪兽和道具用来换钱，先充实自己的防具，随着故事的发展，在店内会出现强力的武器和盾。

ロッド・ザ・ブレードスター



在酒场入口的右侧有个发传单的男子——ロッド。在草原上，通过战斗可以挣到经验值，但对自己没有自信的人应先买防具再与之一战。

地点

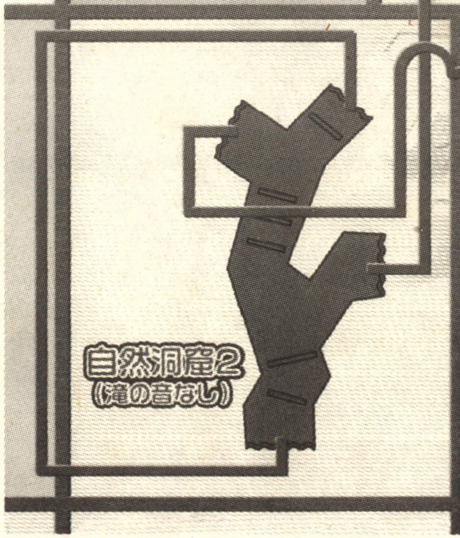
地下迷宫①

做为大魔导士建立的迷宫，所以有许多防止入侵者的陷阱，为了防止万一，要多带一些硬币去。

摆脱循环的钥匙在瀑布中

一进地下迷宫就是自然洞窟，同样的地形连续不断并复杂地组成循环，要想不迷失在此，要先确认是否可以听到瀑布的声音，即使是同样的地图也可通过瀑布是否发出声音而确认现在地区。接下来要记住走过多少次瀑布了，被夹在己方洞窟之间的瀑布可当作记号，掌握了这两点就可顺利的到达地图“自然洞窟6”的地下入口了。



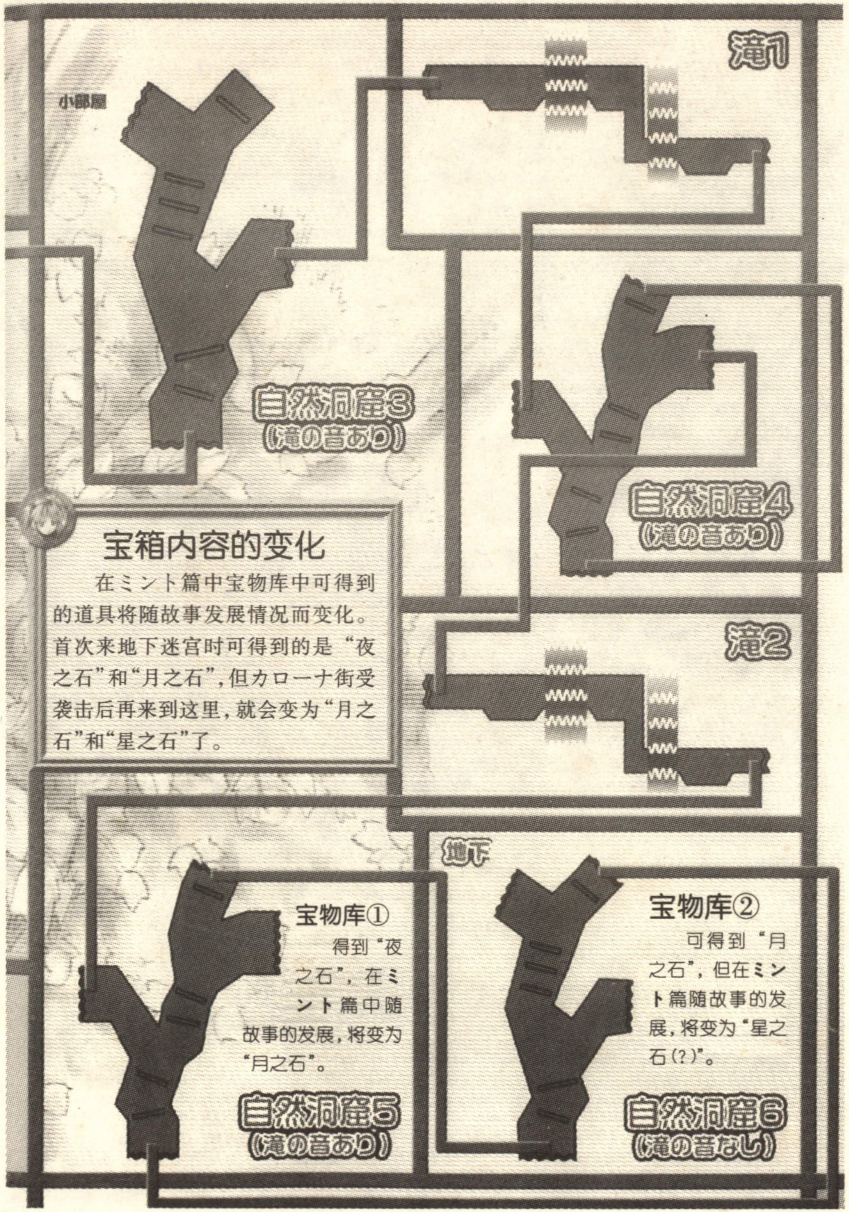




小屋内ルウ和ミント都可学摆脱循环的方法。



不能上来了。一旦下了瀑布就再

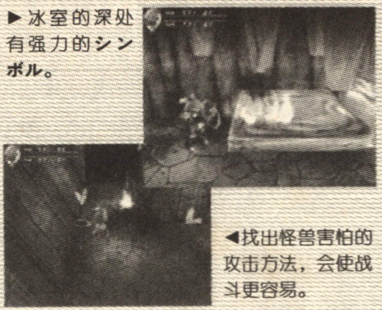


宝箱内容的变化

在ミント篇中宝物库中可得到的道具将随故事发展情况而变化。首次来地下迷宫时可得到的是“夜之石”和“月之石”，但カローナ街受袭击后再来到这里，就会变为“月之石”和“星之石”了。

ミント的迷宫探险

ミント在迷宫中的冒险并不很难，不过如不在カローナ街中购买些武器和防具以加强能力的话，战斗也不会很轻松，ミント不如ルウ善于肉搏战，所以应尽量用毒魔法和红魔法攻击敌人，因为射程很远，所以ルウ更轻松一些。



▶冰室的深处有强力的**シンボル**。

◀找出怪兽害怕的攻击方法，会使战斗更容易。

ルウ的迷宫探险

使用ルウ时事先应在カローナ森取得ガーゴイル的硬币，对グドン的战斗应使用ガーゴイル和ルウ参战，对キングアント应变身为グドン以火炎进行对抗。至于变身成ガーゴイル是因为此怪兽会飞行，不会受到毒沼的伤害，而且还有射程远的超音波攻击。



▲仅用打击是不易战胜**キングアント**的。

◀可从足场上方进行攻击，所以安全性较高。

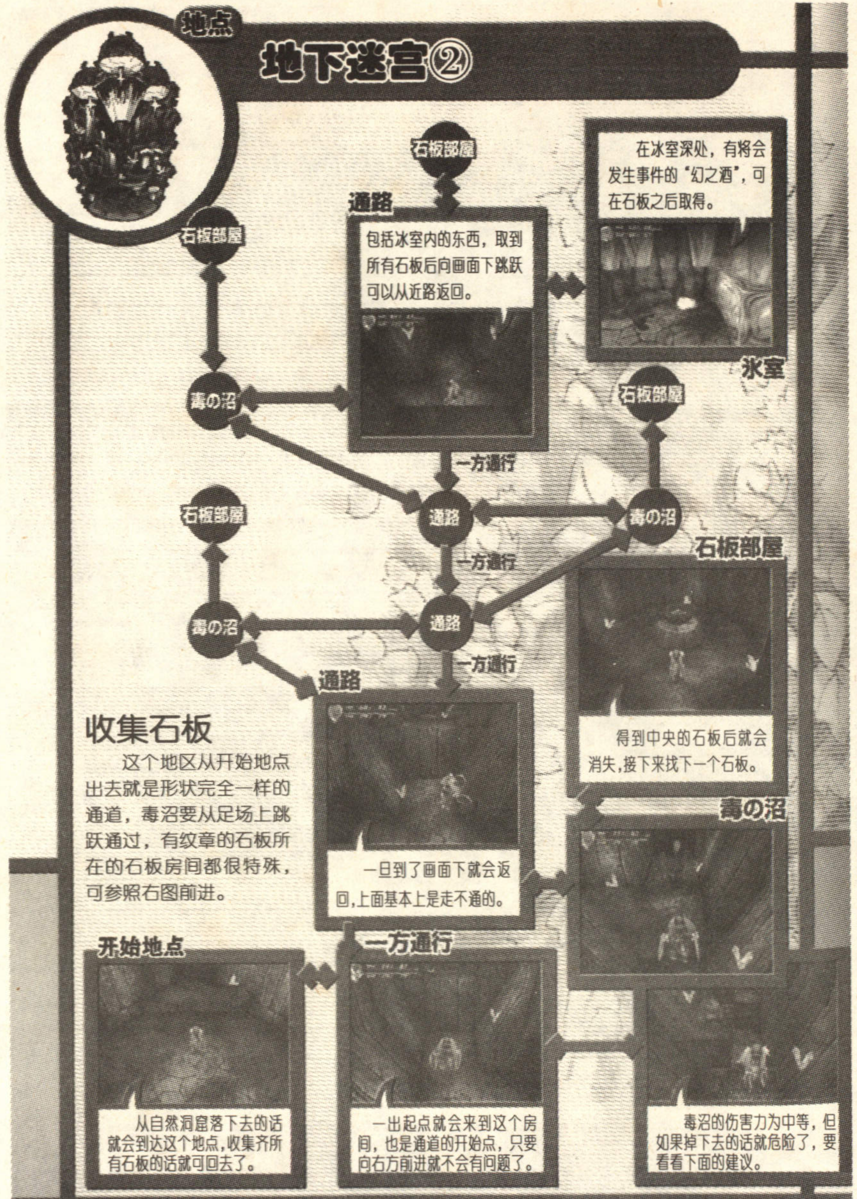
收集所有石板　回到起点房间

如能收集所有石板的话，就可去开始地点的房间了，放在屋内的石板将会浮起来，把这些石板按正确顺序排列，通往迷宫更深处的路将打开，正确地走上石板的话可以听到奇妙的声音，而错误时的声音则很难听，如果失败了就要从头开始，最先踏上的石板应在右端，所以要多试试。



开始是右端的茶色石板，可用跳跃移动，邻接的石板也可跳过去，顺序应是从画面右端到画面左端。

地下迷宫②

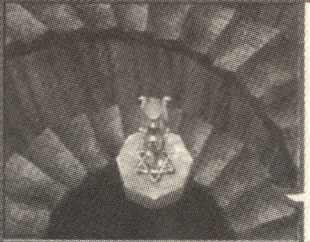


收集石板

这个地区从开始地点出去就是形状完全一样的通道，毒沼要从足场上跳跃通过，有纹章的石板所在的石板房间都很特殊，可参照右图前进。

地底湖进入最深处

地底湖的石板装置，如不习惯会有许多失误，有时乘在上面时光就会消失，只要到达星星标志的石板就可以了，被传递至地下迷宫深处后会自动向更深处前进。



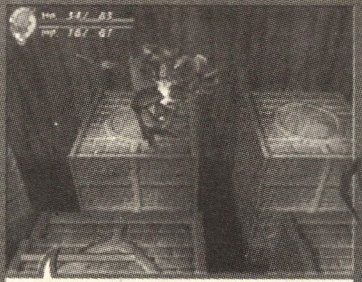
スカルビーストで等着。前方有ガーディアン、

スカルビースト

守护大魔导士エルロイ的工作室的怪兽中，スカルビースト是个强力的敌人，虽然 HP 不多，但可以进行攻击的机会很少，所以一有机会要集中攻击。跳跃可以躲过ヘルファイア或ヘルムレイム的攻击，要在足场间移动，冷静地寻找攻击的机会。



HP：90
攻击
●ヘルファイア
●ヘルフレイム
●ヘルダイバー



发射几发ヘルファイア或ヘルフムイム后，对方就会停下来。这时进行攻击的话就可将其赶走。

ミント的战斗方法

使用ミント时在肉搏战中ヒット&アウエイ十分有效，如要使用魔法，则应使用蓝魔法的カッター或白魔法的バルカン，但不要从足场上掉下去。

ルウ的战斗方法

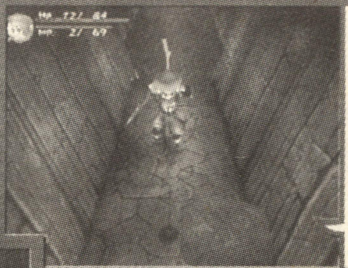
虽可用ガーゴイル的超音波远距离攻击，但变身后的硬直时间很危险，这时应以ルウ的原样使用跳＋攻击的回转切，ルウ的战斗力高，从足场上掉下去也没有问题。

地点 地下迷宫③



大岩石！

从石板的机关往前走就会到达坡道的中间，下方有石墙堵住了路，所以只能向上走，ミント篇中大岩石前有ルウ在等待，ルウ篇则相反。



用跳跃可以躲开这些岩石。滚落时夹杂着巨大的爆发音，被大石撞到就会受伤，岩石



与等待的人交谈后，大岩石将落下撞碎下面的石墙。



画面左侧的这个坡道是个避难所。

打倒的ルウ是谁？

使用ミント时，可以见到被大岩击倒的ルウ的样子，与之交谈并调查的话就可发现ブロンズ硬币。



通过岩石后在坡的最上有回复点。

地底湖

向被大石击碎的石墙前进，就会来到地底湖，在此前应先在坡上的回复点进行回复。



离开石墙后，将走到一个大空洞处。

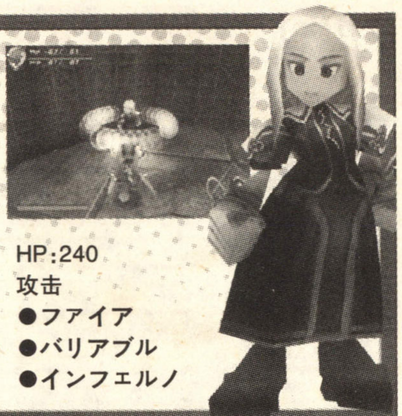


飞跃到闪光的石板上，外侧的石板的转动很快。



最深处有道具，但也可以后再来拿。

ベル



ミント则是与ベル的战斗，ベル是魔法使类型的人，所以可以把握时机以格斗技战斗，当ベル发出周围都是光弹的バリアブル攻击时，要充分保持距离。经过一定时间她就会投出光弹，这就是攻击的时机，尽量在其周围游走，在她未达到发射最终时间时用魔法攻击，白魔法スプレッド很容易击中。

HP:240
攻击
- ●ファイア
- ●バリアブル
- ●インフェルノ

还有另一只!?死亡追逐

击退ベル和デューク后，两个人要逃出去，ミント和ルウ紧追不放，但在先前打倒スカルビースト的地方这时又出现了一只，这时出现的スカルビーストは是无法打倒的，给它一定的伤害后可从画面左侧逃走。



能够给敌人以伤害的仍旧是在它吐蒸气的时候，之后从ベル等逃跑的方向逃走。



铁球落到台阶上了的话就用跳跃躲开。在台阶上应沿内侧逃跑，如果

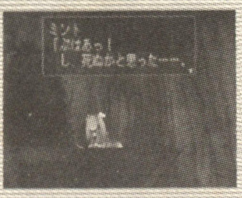
回来后的再一次

通过地下迷宫后，可再来这里看看，调查在台阶最下方的スカルビースト的尸体可找到"パワー"的记号。



为了心情干杯

前面的故事因为ルウ的性格而总显得有些苦闷，打消这一切的是ミント，特别是地底湖周围的一串事件，是故事前半部的名场面。



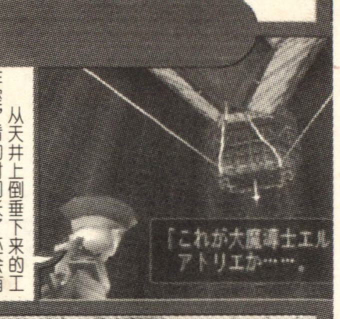
地点 地下迷宫④

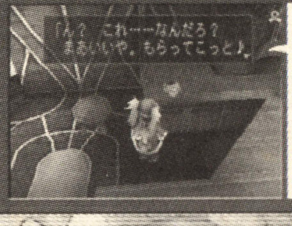


エルロイ的工作室

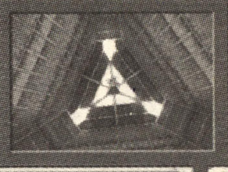
打倒スカルビースト后往前走就会来到迷宫最深处大魔导士エルロイ的工作室了，在ガドモン的工作室中，得到了キーストーン的ミント和ルウ，可以顺利地进入工作室，在此可以发现"キューブ"和"ティアラ"两个道具。

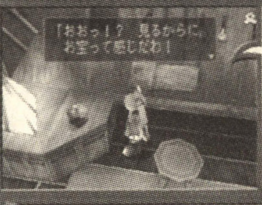
从天井上倒垂下来的工作室，看的时间长了还会有些眼晕，不仅是外观其内部构造也很漂亮。





忘了地板上的硬币。上可得到ティアラ，别在类似桌子的台子





外地板上有些硬币。角形的キューブ，另在台子上放着四



置，回去前要回复，照片的上有金硬币。中央有回复装

デューク

在离开工作室之前，ルウ必须与デューク进行战斗，デューク读了"影の忍传"后就会变为忍者，攻击方法也类似忍者。基本上应先躲避他的攻击，在发出手里剑或地走り时进行攻击。地走り是直线的攻击，比较容易躲避，手里剑是从正面向横向攻击，只要变身为ハリー就可闪开，回避比攻击更为重要。

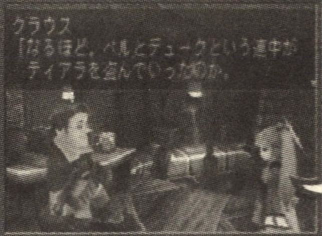


HP:110
攻击
- ●手里剑
- ●地走り
- ●分身

地下迷宫 → START カローナの街 — 地下迷宫 — 湖畔
カローナの街(夜) — カローナの森 — メルのアトリエ

先强化魔法!

带着新得到的キューブ，ミント找到了クラウス，得到新情报后，她承诺去找可解读キューブ的魔导士メル，在此应先提升自己的魔法。



使用方法并不清楚。**クラウス**认为キューブ可以解除遗迹的封印，但



可购物，当然也可去地下迷宫取回剩下道具和魔法。

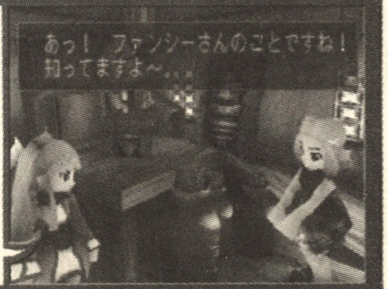
接触谜之人物メル

准备完毕后，要四处打听メル的情况，クラウス认为其可怕，而エレナ却常去找他玩，エレナ称其为“ファンシー”，估计是个让成人很苦恼的地方。到底是哪里呢？

去メル的工作室之前，在广场通往教会的台阶左侧有ブロンズ硬币。

得到硬币





エレナ的话没什么重要的地方，但偶尔听听也有些用处。

在湖畔踩“地团驮”

如可以去湖畔的话，就要通过ガムル树海，在首次前往湖畔时，ミント在发誓征服世界向マヤ报仇时却踩了“地图驮”，这样特别事件将会发生。







ルウ篇　メル的工作室
调查エルロイ留下的道具

地下迷宫 → START カローナの街 — 湖畔 — メルのアトリエ
カローナの街(夜) — カローナの森

クラウス的发现

最后从地下迷宫拿出的道具只有キューブ，ルウ拿着它去找クラウス，意气消沉的クラウス告诉ルウ他的新发现。



在**カローナ**街附近的湖畔遗迹中才有**エイオン**的“遗产”。



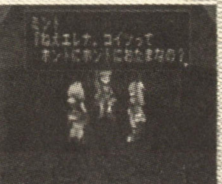
在**エルロイ**工作室中得到的**キューブ**的用法，连**クラウス**也不知道。



知道**キイーブ**的用法的人名叫**メル**……，大家都含糊其词。

ミント是个捣乱鬼

渐渐成为好友的ミント和エレナ，在カローナ街的广场上质问ルウ，平时冷静深谋远虑的ルウ也有些孩子气，ミント则是个捣乱的名人。今后的冒险都与ミント相关，她有时是计划阴谋的敌人，有时是值得信赖的朋友……



在湖畔的决心

由クラウス处得到湖畔遗迹的情报后，就可移动至遗迹了，首次来到这里的ルウ，望着遗迹下了新的决心。



クラウス也KNOCK OUT 了!?
这里メル的工作室

最初访问メル的工作室时，遗憾的是这里没有人，代替的是一些孩子们在游戏。完成了他们的３个迷你游戏时，メル也就回来了，迷你游戏一旦开始就无法中途退出，所以要与工作室内的モケドリ交谈，多存储一些记录。如果让ルウ变身为擅长跳跃的怪兽，就更容易通过了。



为了不失败存档也是很重要的。

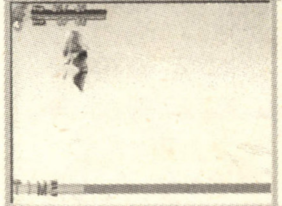


以跳跃越过时，最后的将毁坏，这时不应紧张，因为这迷你游戏中不存在往回跳的设定。

コースクリア

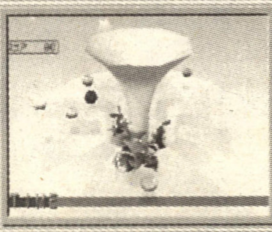


通过赛场后，剩下的时间可以轻松一下，这个赛场的任务是敲キノコボーヤ，超过了200点的高分的话，还可得到硬币。

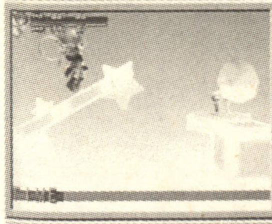


从毁坏的跳到ブランコ上，只要找到ブランコ的话，这个难度也是可以通过的。

コースクリア

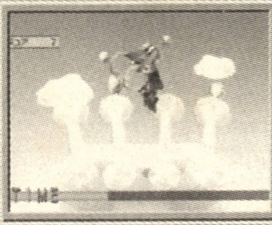


拾到飞过来的球，如能连续拾到同样颜色的球更可增加得分，黑球是ペナルティー。按上面的条件即可得到硬币。



从跳板跳到喇叭会到达冲击波的游戏地点，这里需要连续跳跃，有一定节奏是成功的关键。

コースクリア



飞跃至喇叭的按键上，用冲击波击落モケドリ，与上面条件同样，也可得到硬币。

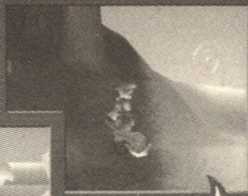
地点



メル的工作室①

到幻想的世界去

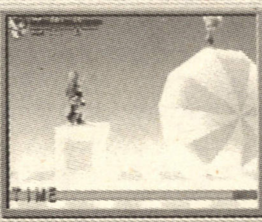
在城门选择去メル的工作室后，就会进入照片右侧的路，这个世界充满奇异，让ミント、ルウ及至玩者们十分吃惊，另外在到达内部的星星电梯前可随时返回，即可去湖水遗迹，也可看看事件的进程。



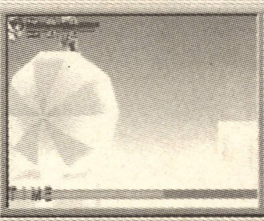


在普通的森林风景中加入了幻想风格的山丘与星星，玩者们终于能明白**クラウス**的心情了吧。

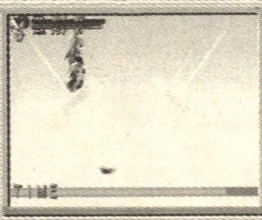
三种迷你游戏



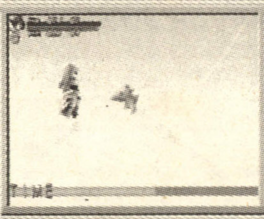
乗上这个最初的球，打倒キノコボーヤ后，球就会爆炸，但在此并没有影响。



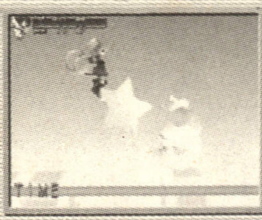
来上第２个球，在球最接近右侧时进行跳跃，这样就可到达立足点了。



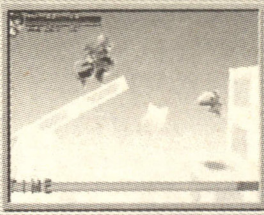
向秋千移动时，不要在最接近时跳跃，而应在稍远的距离进行移动。



有怪兽时先不要动，如果跳过去的话反而会落到下面去。



喇叭的冲击波与其等待它消失，反不如在通过的同时进行跳跃。

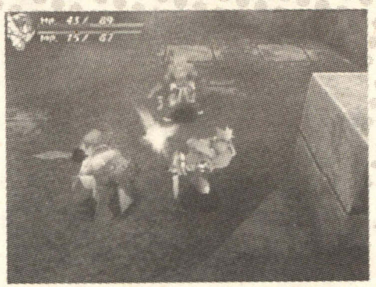


如果跳板向上的话就可以向上高跳了。如果上下移动的话，有时会移动到别的方向。

プラッド&スモーキー

这是第 2 次与ゴロツキ兄弟的战斗，最初的两人就像是普通的怪兽般弱小，但这次变强了一些。胜利条件是使プラッド&スモーキー中一人的 HP 为 0，只要注意集中攻击，无论ミント还是ルウ都可轻松解决。

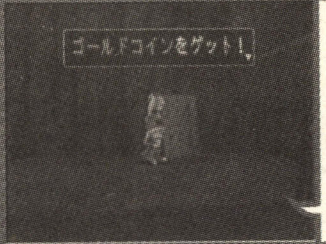
プラッド:HP:240
スモーキー:HP:110



如果原地不动，**ゴロツキ**兄弟被会夹击进攻，有余力的话可使**フットワーク**进攻，但无论怎么做都要注意集中攻击。

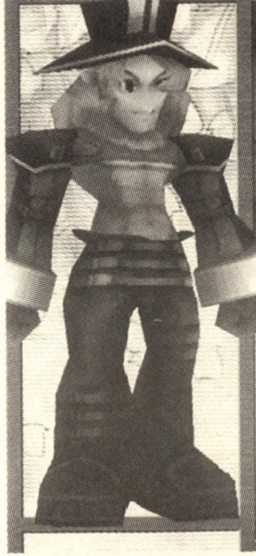
夜晚的カローナ街

ゴロツキ兄弟的事件结束后，回来夜晚的カローナ街，在此先会发生与ロッド相见的事件。此后，在广场通往港口的路的附近得到硬币，然后去港口，在船板的侧部和斜坡的侧部也可得到硬币。



夜晚在这个地点可以找到金币。

ロッド的帐篷

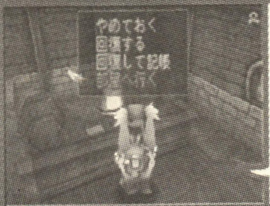




在夜晚的**カローナ**街最应注意的是这个事件。要让事件发生就先要与**ロッド**交谈，互相了解后就可听到他的过去了。

进行准备

事件发生并找到硬币后，回到宿屋进自己的房间，睡到明天早晨，就可向メル报告了。



干完该干的事后，就可以上床了。

地点 メル的工作室②



メル的请求

结束所有迷你游戏的话，メル也就回来了，在对メル强烈的幻想风格的服装感到吃惊后，两人开始了交涉。メル接受了调查キューブ的请求，但交换条件是寻找到迷路的小孩。



这种服装真是太棒了，不过好像在哪见过……

无视デューク，得到金币

与メル交涉完毕后回到街上的ルウ，在途中看到了个奇特的物体。那是穿着星星外装的デューク。这时先不理他直接走过去，出了这个地区后デューク会被巨大的モケドリ抓走。再来到这里，在デューク所站的地点会落有金币。如果与敌人交谈的话，他开头会不理你，但最后会进入战斗，所以最好先在这里得到金币。



在カローナ街收集情报

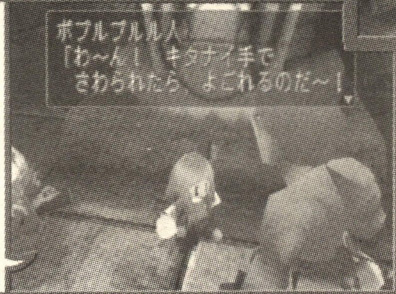
回到街上后先 SAVE 一下，再出去收集情报，除了クラウス和マルコ之外，还有许多人会提到ポプルプルル人。把这些情报加以总结，发现ポプルプルル人可能在森林中遇到了麻烦。

マルコ ▶





◀ クラウス

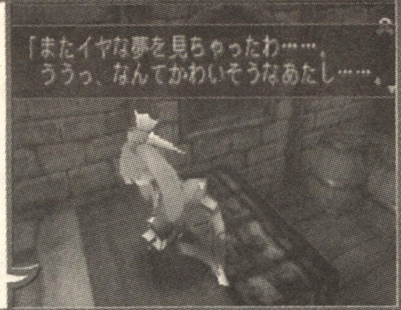


ポプルプルル人也是个嘴皮子很厉害的人，连**ゴロツキ**也害怕了吗？

在此发现!

按照マルコ的忠告进入カローナ森，到达雕刻着脸的遗迹一带后，又可听到熟悉的ゴロツル キ兄弟的声音。接近后可看到正陷入危机的ポプルプルル人的样子……

ミント篇　ファンシー・メル
カボチャ的恶梦和スターライト・デューク



每次回忆到マヤ的脸，ミント的战斗欲就沸腾起来。

恶梦!マヤ的カボチャ攻击

去メル的工作室前，ミント在睡觉时突然做了恶梦，那是从家出逃时的梦，被マヤ用カボチャ攻击而逃跑的屈辱回忆，让ミント坚定了自己的誓言。



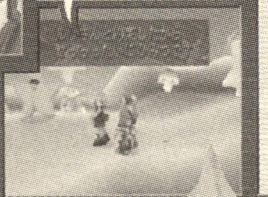
很胆小。チャ攻击时，ミント变得被十分讨厌的カボ

发现正体!?

先去メル的工作室，得到キューブ的调查结果。此时，ミル揭露了她是出走的东天王国公主的身份，走出工作室エレナ把ルウ带了过来，向她追问ルウ过去的秘密……



与エレナ一同回去的路上，ミント追问着ルウ的秘密，但エレナ的嘴却很牢固。



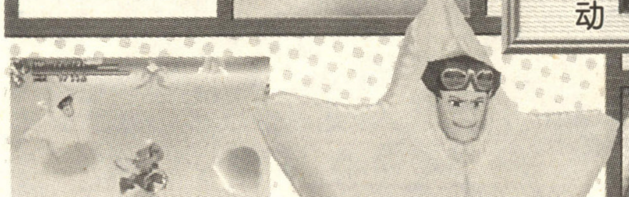
在工作室的入口，エレナ在谈论着有关ルウ的秘密的事情。

ドールマスター的暗中活动

即使与スターライト・デューク的战斗失败，故事也会进行。之后是东天王国的事件。

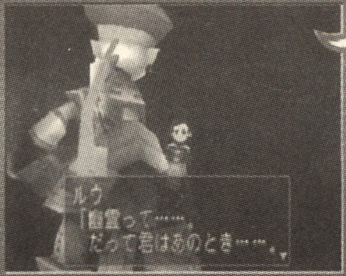


◀在战斗中失败，可看到エレナ惹人泪下的支援战斗。

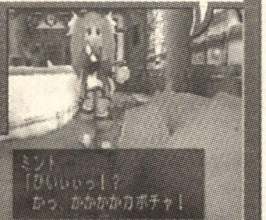


在黑夜中见到的梦……



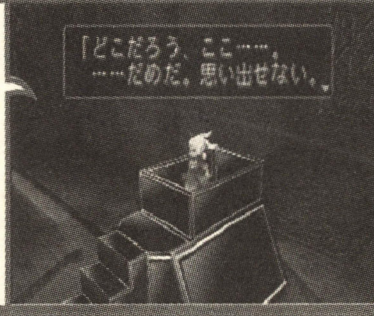


在宿屋房间内见到的梦是那一晚……クレア被杀的梦。对这个一再出现且十分鲜明的梦，ルウ发誓，一定要得到イオン的遗产，让クレア复活。



ルウ公开的秘密!?

在遗迹中醒来的ルウ并不承认他有残酷的过去。但自从见到クレア后，他告诉メル，她的……



把ポプルプルル人的事情向メル报告后，キューブ的调查也结束了，在递交报告书时，メル寻问ルウ的过去，在此谈到的将是带有轰动性的事实。

东天王国的异变!?

与スターライト・デューク的战斗后，插入了在东天王国的宫廷的场景，与ミント篇不同，他已经在暗中活动了。



スターライト・デューク

它在直立时的防御力很高，在直立时无论ルウ还是ミント都不能伤害它，机会是在他攻击之后的硬直动作瞬间，这时的防御力将下降，可进行1、2次攻击。流星大回转会追赶在玩者身后，应保持可反击的微妙距离。流星无论直接击中还是击中地面都会受伤，应用跳跃躲避。

HP:140

攻击

- ●流星大回转
- ●流星体当たり
- ●流星つっころび
- ●流星逆落とし

ミント篇　逆流而上

START

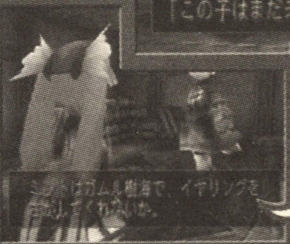
メルのアトリエ → カローナの街 — ガムル樹海

与ルウ协力在各个遗迹旅行

与ルウ结成统一战线!去ガムル树海!!

按メル的助言去操作，就可成功地起动プリマドール了，但是如果不收集齐零件，就不能发挥プリマ真正的力量，クラウス要求ルウ来帮助，而ミント也欣然同意了。





プリマドール的零件已知是在ゴーストテンプリ和ガムル树海中，一个人去取会花费太多的时间，所以クラウス与ルウ都会来帮忙了。



如何去树海?

去ガムル树海的话，走到门前时ミラ前来交谈，因为那里是个步行不能到达的地点……



在去树海之前

树海中有许多费脑子的地图，所以在战斗中消耗体力是愚蠢的行为，先整理防具得到POWER SUPER等魔法后再去挑战，而且还要经常让MP为满值。



ルウ篇　黑暗中蠕动的东西

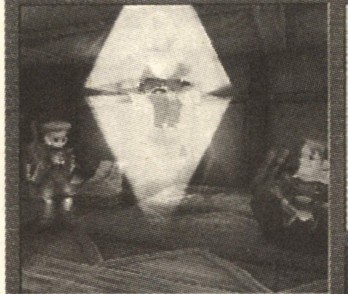
与ミント分担任务前往ゴーストテンプル

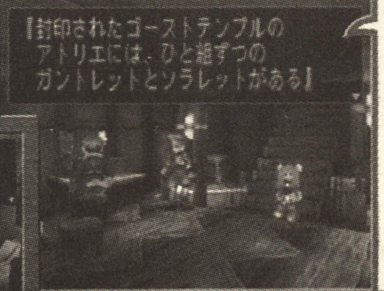
メルのアトリエ ↓ START カローナの街 — ゴーストテンプル



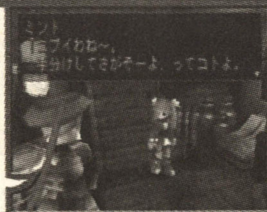
下一个目的地是ゴーストテンプル

按メル的报告书起动キューブ，里面会出现与人类极相似的人偶，他正是解开湖水遗迹的钥匙——プリマ。但是プリマ还未完成，有几个零件还不足，按ミント的建议，他们开头寻找零件。





ベル夺走的ティアラ、ソラレット、アミュレット以及被要有イヤリング、カンドレット、要完成能解开封印的マリマ。

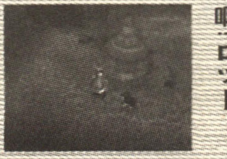


ミント提议一同寻找プリマ的零件。

ゴーストテンプル是个可怕的地点

从收集的情报可以看出ゴーストテンプル是个相当危险的地方，应加强防具，做好出击的准备，ゴーストランプル的冒险是个很长的过程。

在クラウス的店内召开战斗会议，草原中的ロット就不会在了，那是为了送ミント去树海……



啊?ロット……



爷爷那听来的情况。マッコ将告诉你从

ガムル树海

地点



先做"脚"的准备

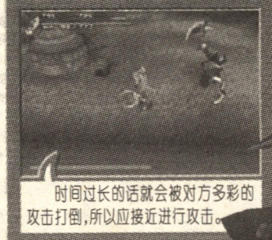
ガムル树海是从カローナ街步行一周以上时间才可到达的地点，在出发前先从门前的ミラ处得到些情报，ミラ让ミント乘上ロッド特有的小船，并提议从此逆流而上。



战胜**ロッド**后，会把小船借给你。

ロッド・ザ・プレードスター

总是比赛以赌注的ロッド却拥有以カノンオーブ这一魔法道具为动力的高速艇，在片头时做为普通船的这只小船，现在却变得很快，在比赛中ロッド的武器是ゴールト・ゲイル，HP将影响战斗的回合数。



时间过长的话就会被对方多彩的攻击打倒，所以应接近进行攻击。



完全失败



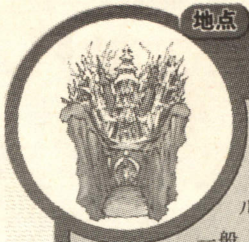
失败了一次仍可以再打第二次，之后得到**ミラ**的助言并进入事件。



DEWPRISM デュープリズム

ゴーストテンプル①

地点



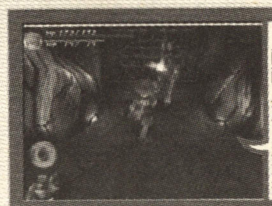
太古魔法至今仍存在的地点

ルウ接近后就像是被吸引住一般，一人连续开没完没了的门，这里是古代魔法仍然有效的地区，冒险中的障碍并不是强大的敌人，而是无数的机关与陷阱。

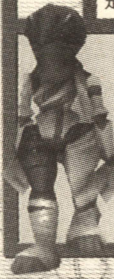


エントランス 这里是从**ゴーストテンプル**的入口进入的头一个房间，最初来到时右侧的门打开，看上去是个陷阱，但现在只能从这儿走。

右回廊1

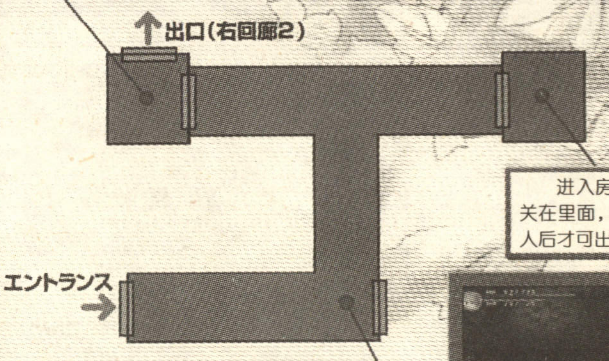


动开关大门。右回廊2的连续自画面上方，是通往

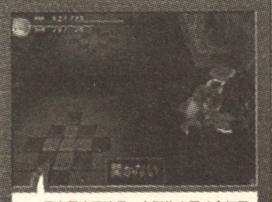


パペット

在ゴーストテンプル中常见的怪兽，防御力一般，斩与敵的攻击力强，使用冷气攻击较有效，可变身为同一层楼的スペクター。



进入房间后就会被关在里面，只有打倒敌人后才可出来。



只有解决了这里，右侧的小屋才会打开，在出现大批**パペット**之前，向里面走吧。

尽早摆脱机关

一进入就会关上的房间里常常会有许多机关，所以这些是躲不开的，因此尽快与怪兽战斗并取得硬币是解开这些机关的重点。

地点 ガムル树海②



先调查画面左侧的日记，接下来是壶，最后是风车。



ギネマ的工作室已不存在了……

用ロッド的高速艇可飞到ガルム树海上，但工作室已成为废墟，去找イヤリング的去向吧。

日记	**イヤリング**被**ガーディア**吃了！这里写着让人吃惊的事实。
回复	调查壶状的东西后就可回复，也可在与**ベル**的战斗后使用。
风车	仅仅调查是不会有变化的，对着风车使用与**ベル**的战斗后得到的绿（风）魔法，这样风车就会转动起来，于是就可去**ガルム**族所住的地区了。

ベル&ヘクサゴン

ベル所乘的ヘクサゴン是强力的武器，且没有弱点，唯一的缺陷是操纵它的ベル，所以应攻击她。如果有可攻击大范围的青魔法アイシクル，可从地面进行攻击，但威力并不太。正确作法是利用敌人的攻击，如果ベル使用ボルケーノ的话，落下的石头会停在空中，以此为立脚点，可进行白魔法アロー和跳踢的攻击，战斗结束后，调查气绝了的ベル可得到绿魔法。

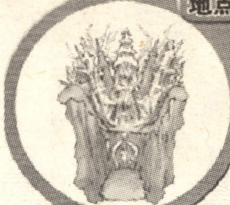


如高度相同的话，可用射程远的魔法攻击她。

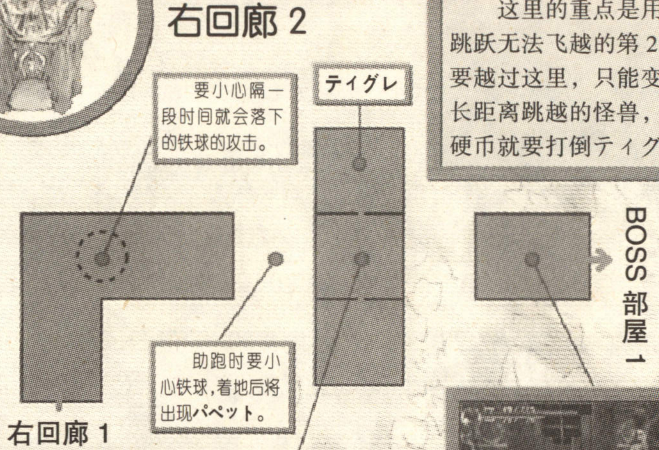
HP:250

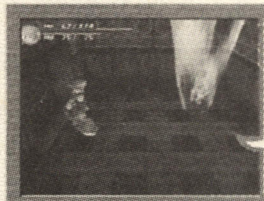
攻击
- ファイア
- ボルケーノ
- くるくるポイ

地点 ゴーストランプル②



这里的重点是用ルウ的跳跃无法飞越的第 2 个谜。要越过这里，只能变身为可长距离跳越的怪兽，要得到硬币就要打倒ティグレ。





进入左、右房间后会被锁住并发生战斗。



变身为**パペット**，乘上台座后将门打开。

アシュラキマイラ 1

HP:250

攻击
- 舞刀术
- 残影术
- 刀

在ゴーストテンプル合计有 4 次 BOSS 战，其中的 3 次是与アシュラキマイラ的战斗，アシュラキマイラ的战斗类型有魔法型、万能型、格斗战型三种，应以武器攻击为主，变身为パペット的战斗也很有效，在敌人攻击的瞬间稍稍后退，对方胸与脸的防御力较低，所以可一口气打倒它。



经过一段时间，胸部打开并出现脸的话，就是猛攻的机会了。

ガルム樹海③



A地区

利用风车到达这个地区，在以下的流程图是称为"A区",虽然ガムル族不会主动攻击，但为了积累绿魔法的MP，也应不断地进行攻击才好。另外一旦攻击敌人后就会不断受到追击。



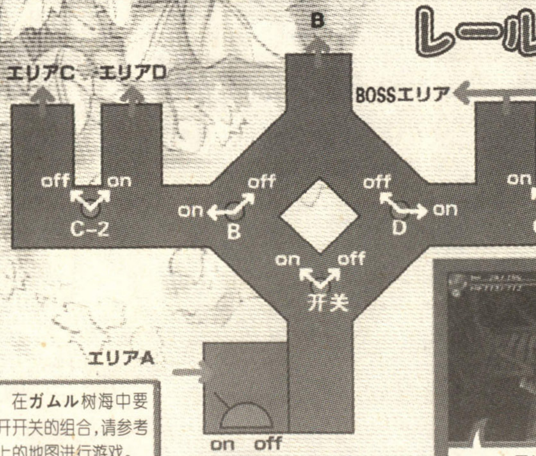




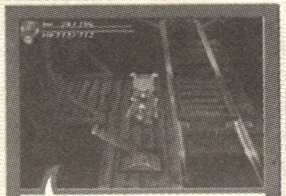
■ 最短流程

A → レール → B → A → レール → C → A → レール → D → A → レール → BOSS

レールエリア



在ガムル树海中要解开开关的组合，请参考以上的地图进行游戏。

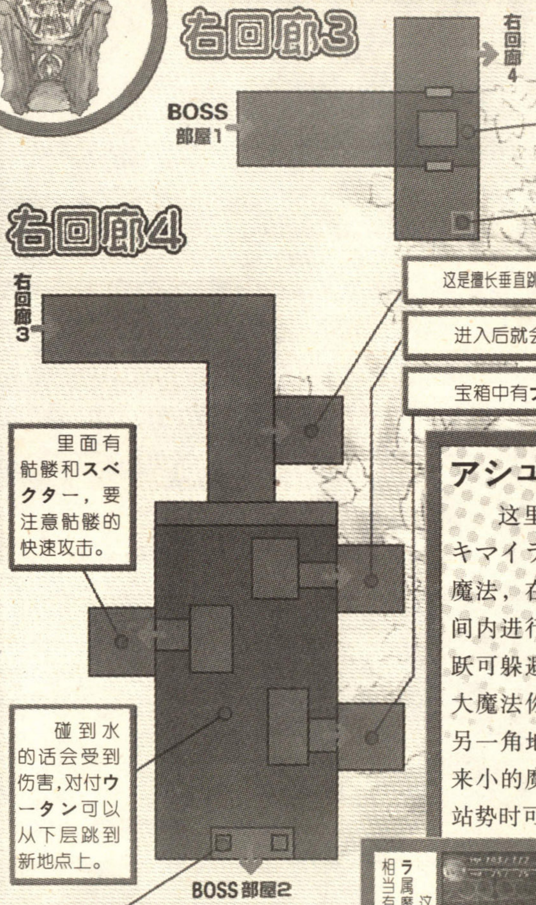


一旦进入马上使开关为ON，这样地板就会移动了。

ゴーストテンプル③



右回廊3



机关：到达被水沟包围的地点后，左右的桥将落下，怪兽出现。

右回廊4

这是擅长垂直跳跃的ウータン出现的地点。

进入后就会出现骷髅。

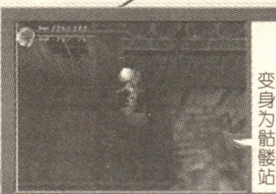
宝箱中有ブロンス和银币。

里面有骷髅和スペクター，要注意骷髅的快速攻击。

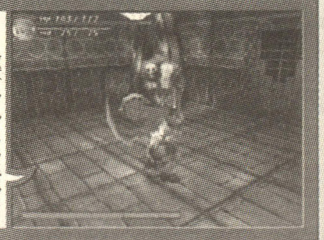
碰到水的话会受到伤害，对付ウータン可以从下层跳到新地点上。

アシュラキマイラ 2

这里魔法型的アシュラキマイラ，基本战术是躲避魔法，在他攻击后的硬直时间内进行攻击，横移动和跳跃可躲避对方的攻击，对付大魔法你要从房间一角逃至另一角地移动，幻舞术会招来小的魔物，在对手欲恢复站势时可进行攻击。



到打开的台座上。变身为骷髅站



这个アシュラキマイラ属魔法型，用武器攻击相当有效。

地点

ガムル树海④

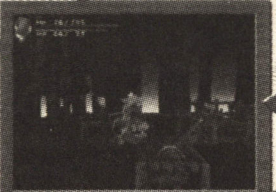


エリアB

ガムル树海的B地区可以走レール地区的中央，这里风车会来回旋转，地板左右摆动。回去时要有跳下的决心。



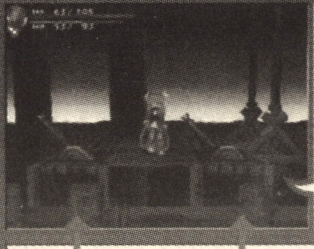




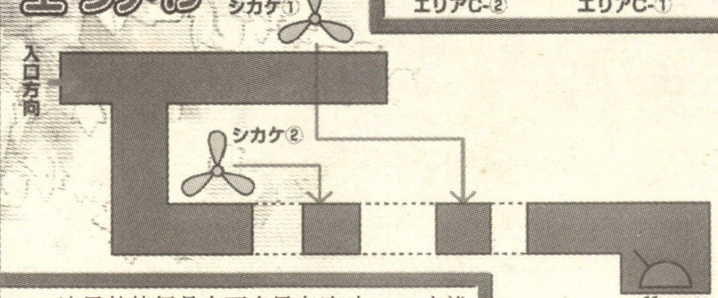


エリアC

有两个闸门开关的地区，为了得到后面BOSS地区的宝物，右边的开关不要动，左边的要打到开的状态。



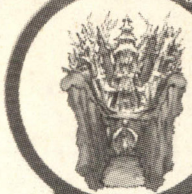
エリアD



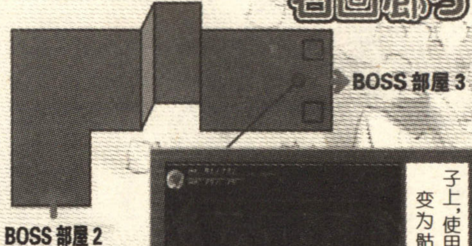
这里的特征是有两个风车连动，MP充裕的话就先让“シカケ1”风车转动，然后尽快将“シカケ2”风车转动飞回足场。

地点

ゴーストテンプル④



右回廊5



右回廊5的距离虽短，但途中有较大的落差，这段落差普通的ルウ是无法通过的，所以要利用ウータン的跳跃力前进，ウータン在右回廊4中。另外出口处的台子上有个被杀的骷髅……



アシュラキマイラ 3　HP:250

●舞刀术　●却火术　●招雷术
●大狱炎　●残影　●幻舞术

这里出场的アシュラキマイラ是前两者的组合，是擅于攻击与逃跑战法的敌人，除扇状火炎的大狱炎之外，其它的攻击都可用以前的方法躲开，大狱炎的攻击范围极广，但可用跳跃躲开，当它的胸部出现脸时，防御力将下降，对抓住其魔法攻击后的硬直时间发动进攻。



敌人的武器攻击十分厉害，刀的攻击可以向右侧躲闪。



右回廊6

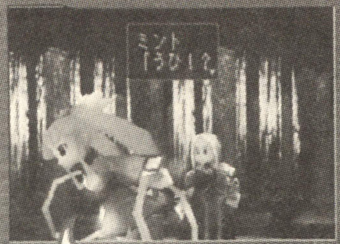


ガムル树海⑤

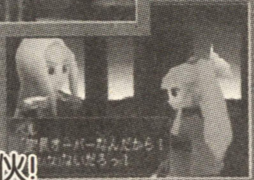


ボスエリア

ベル再次登场，她和ミント奇妙的关系及过去，可从这里推测出一些。



不单单是竞争，这样性格的ベル还可作为敌人或对手。



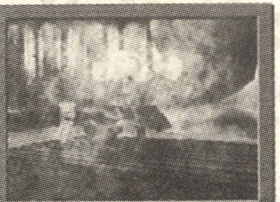
ベル是个好家伙!

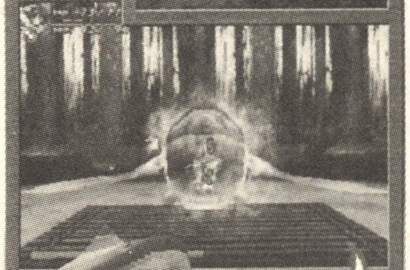
ベル和デューク的事件

参加 BOSS 战后可看到ベル和デューク的事件，明白了这两个人有着无情的冒险目的，开始憎恶他俩了。

クラウドホエール

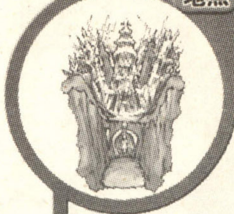
クラウドホエール的弱点在于张开口后咽部深处可见的光源，要在硬直时攻击，并保持少许距离，クラウドホエール张开嘴时使用赤魔法的火或绿魔法逃走是基本战术。这个战斗的舞台因为是在丸太的木筏上，所以要注意水面的变动。木筏上有水流动时是サーフイスウエイブ的攻击，用水柱攻击的アクアバースト是会来回移动的攻击方式。





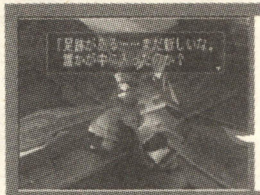
被吸入的话敌的体力会恢复。

HP:130
攻击●サーフイスウエイヴ
●アクアバースト
●バキュームブレス

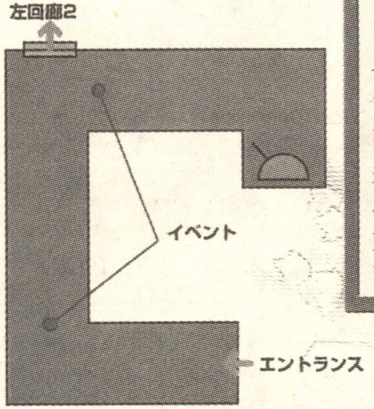


第二次

和アシコラキマイラ的死斗之后，虽然恢复成了最初的エントランス,但样子有点改变,好好调查一下。



这回需要打开左门了。



左回廊1

新打开的左门里面是和右门一样的回廊，调查这个回廊的ルウ会在此和来追赶他的エレナ见面。ルウ和エレナ想回去，但是门关着，也没有金环，由此可以劝说エレナ一同去冒险。这个事件结束的话，按键开始时进来的门就可以打开了。

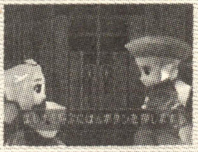




按键前，和エレナ一同散步聊天是件愉快的事。

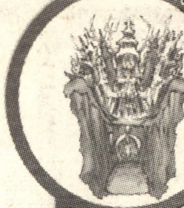
和エレナ一起冒险!

在这里可按键进行劝说，劝说エレナ的按键，也会出现停止的指示，按一次再按一次就算停止。



你为什么在这里?

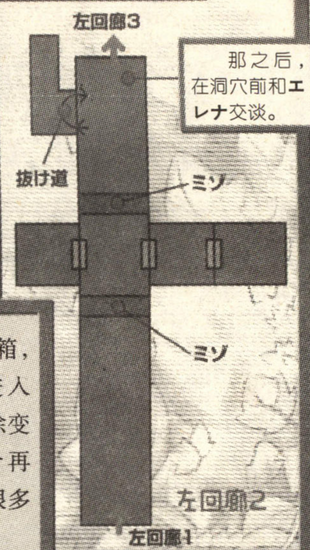
地点



ゴーストテンプル⑥

左回廊 2

进入左回廊 2，先确认通路中央的门、内门和洞穴穴口，在中央有陷阱，劝エレナ先过陷阱，自己再过去，事件结束后就可进中央的门。

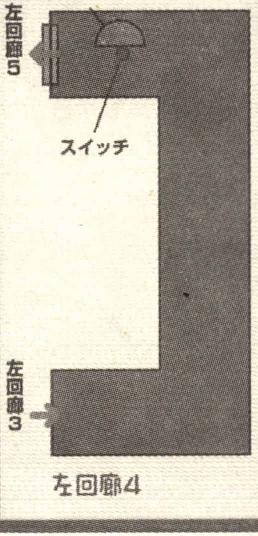


左回廊 3

变身为彗星通过洞穴时别忘了宝箱，从洞穴出来进入左回廊 3，解除变身后与エレナ再度相遇，她有很多话要说。



在回廊中和エレナ交谈。



左回廊 4

左回廊 3 最开始的门打开就是此回廊，凸门要用开关打开，此处会有事件发生，沉着应对哟。



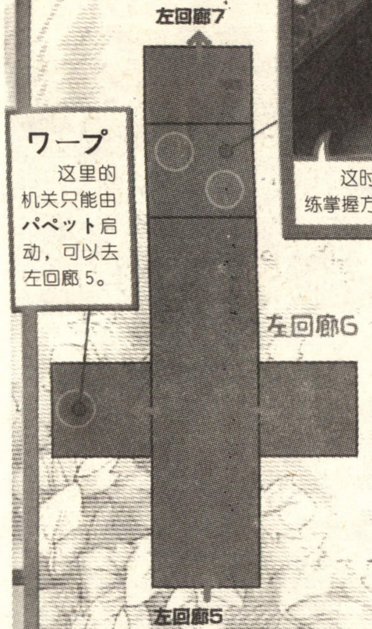
和エレナ两个人一同进行危险的冒险，将会面对怎样的危险呢？

左回廊 5

打开门后开关就坏了，开关的后门有个圆台，在这里ルウ和エレナ会出什么事呢？



进退两难的境地，有很坏的预感。

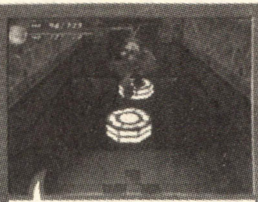


ワープ

这里的机关只能由パペット启动，可以去左回廊 5。

左回廊 6

进入这个回廊，会发生エレナ被木偶绑架事件。解决方法参看下面，为救エレナ去移动回廊前的新地点。



这时候的跳跃重点是熟练掌握方向的操作。

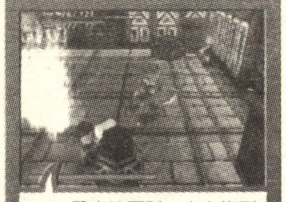


紧急事态エレナ被木偶劫持了，快追上去！

被绑架的エレナ隐藏在左回廊，地方是左回廊 2 的某室，快去救人。

デューク

在这里登场的デューク，是来自小说“燃烧吧！铁拳”里的主人公拳法家デューク，接近正面会遭拳的连打技マッハラッシュ（パンチ连打）和サンライズアッパー。一般是绕到对手后面，用デューク殴击地面，引发广范围爆破时，立即远离デューク和屋中的物品，因为物品会爆炸，战斗结束后窗子被打破或不破，是一个分岐点。



殴击地面时，小心绕到背后或侧面攻击。



左回廊 7

擦拭右边的开关，就可打开通向デューク的房间，上方的门是打不的开，这时进入左侧，这里是决战的房间。

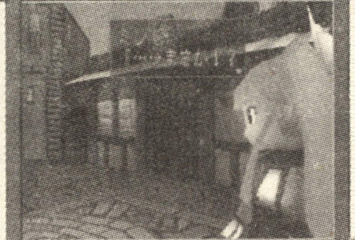
SOTRY 传说的龙

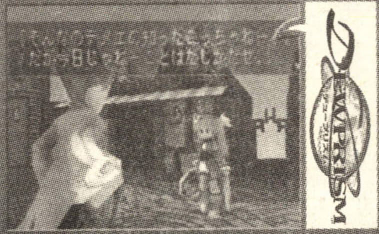
ミント篇　向ドラゴン挑战

ガムル樹海 → START カローナの街 — 怒りの山

对面的男子是谁?

回到カローナ街的ミント在クラウス家门前遇到一个头发竖立的男子，交谈起来虽然不慌不忙，但有关クラウス一家的话题令人不安。立即赶回クラウス的店……她看到了恐怖的礼物，“究竟这个男子是谁?”ミント反复地想着。





购买物品前

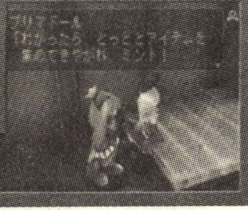
在ガムル树海见到过的“水滴别针”，ニール见到的话会有事件发生。

クラウス店中的土产

神秘男子留在店中的物品令シンー苦恼，什么也不知道的エレナ要ミント停止调查，クラウス告诉大家ルウ也带着物品回来了，这样事态晴朗起来……不过，还缺乏必要的アミコレット这一道具。



为寻找最后的道具前往ドラゴン,ミント斗志昂扬口出狂言。





STORY 带着迷惑的心前往期待中的龙之山

ルウ编　ドラゴンのやまへ



ゴーストテンプル ↓ START カローナの街 — ゴーストテンプル — 怒りの山



不是クレア吗?

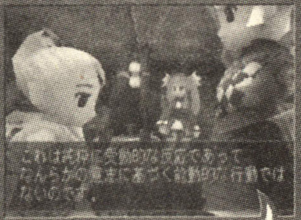
ルウ冒险之旅的起因是为了使自己的恩人——クレア复活，现在他已有了ガントレット和ソラレット，“遗产”确实近在眼前，兴奋地幻想着的他，却在这里看见了……ルウ在カローナ街见到了クレア，他的心激荡起来。

注意会有几个要点

从ゴーストテンプル归来，和クラウス谈话后，先到クラウス的店里与エレナ谈话，会知道有关ルウ编中看不到的ミント和トラップマスター见面的事。另外ゴーストテンプル被锁的门（左回廊7的门）也可以打开进去了。

プルマドール的苏醒，与火焰龙ウィーラーフ有关!?

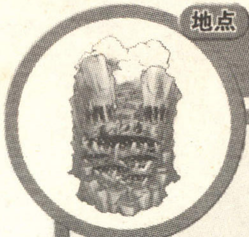
ミント的イヤリソグ和ルウ收集的ガントレット和リエレット可配对。エイオソ的封印又向完全解开迈进一步。下一个目标是用ファントマイト制成的アミコレット。不过ファントマイト是贵重的宝石，哪里能找到不得而知。唯一的情报就是怒之山的龙ウィーラーフ手中有这颗珍贵的宝石。



プリマ起动，看上去很像人类。



怪焰龙相当小器，真是烦的对手。



地点

怒之山①

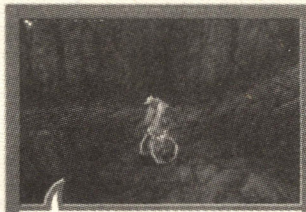
风与火的体力一决胜负

ゴーストテンプル

和ガムル树海相比较，怒之山的挑战特别需要体力和战斗力，开始走山道时毁坏岩石是个很重要的手段。



第 1 个谜是跳下前进，但是不能越过悬崖，要注意岩石分散的落下攻击。

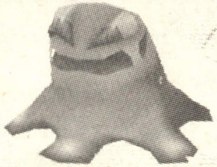


开始地点有山道分岐，下方被巨岩堵住，向上是正确路线，不会与 MASTER 发生战斗。



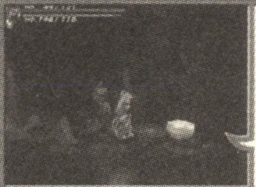
ミント和ルウ在开始时都没有可使岩石不崩毁的办法，不知道巨石是何用意，先通过吧！

钟乳洞

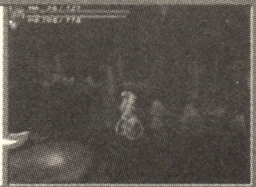




钟乳洞入口有两条路，深处的路内有宝箱可取，回来要走下边的路，最好别动路边的宝箱。



宝箱内有银币，到手前会变身成幽灵，打赢他即有物品获得。



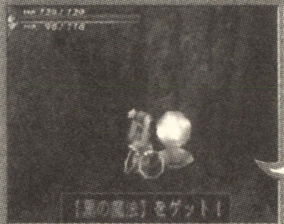
下方的路有很多巨岩，先破坏它们。

前往钟乳洞

锤子的攻击十分厉害，ミント要多加小心。另外锤子砸到地面上时即使没有被击中也会受到冲击的伤害。如果ルウ要破坏岩石的话应变身为ドドンゴ，并使用锤子。



安全着陆在岩石崩落的空隙，从左下飞落到右边的岩上。



如果是ルウ编的话打倒ドドンゴ可以变身，ドドンゴ持有毁坏岩石的能力，シント编的话要设法得到黑魔法。



ドドンコ变身!

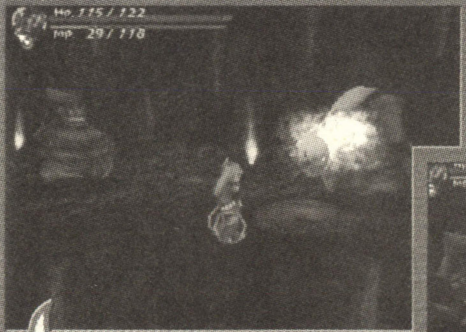
打倒ドドンコ后就可以破坏岩石，这个必要能力还可用于寻找カローナ森的隐藏宝箱。

使用黑魔法

ミント的场合，要得到大岩边的宝箱中的黑魔法，黑魔法可用于破坏岩石，而其它的用途仿佛与カローナ森中的……

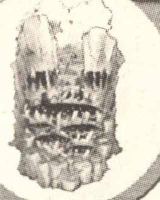
溶岩地帯

DEWPRISM デュープリズム





到达广场，这里有 3 匹ドドンコ，喷出带有蒸气的小碎岩，不要被它碰到。ドドンコ被打倒还会出现，所以还是快些前进的好。

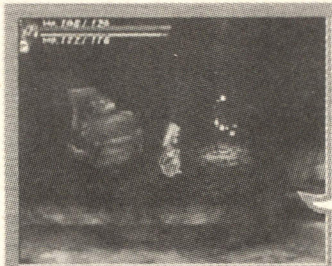


地点

怒りの山②

溶岩地带

落下的灼热熔岩会导致伤害，前方有敌人，所处画面深处有回复点要注意。



这时还是不理睬ドドンコ的攻击，向足场深处前进有回复点较好。



这是开始点，前方敌人不能接近，用全力的一击将它击落。



过了两块岩石到达黑色溶岩，这时会有2个敌人同时出现，冷静对待。

怒之山最难的场所在这里，强风会将シント和ルウ的身体向后吹跑。风有一定间隔时间变强弱，强的时候不要前进，躲在岩石后面等待。



是不能跳跃。不会被风力影响，但还变身成マグマグ虽

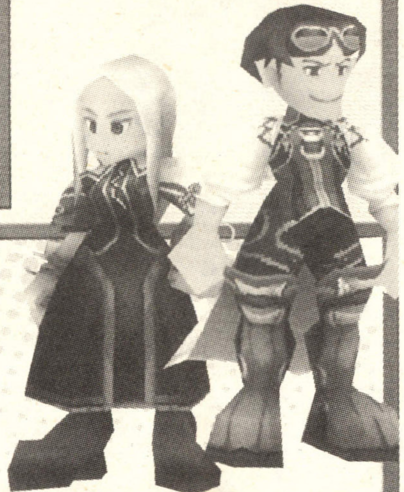


在风力弱时前进，可参考风声音的强弱，还有沙子的卷起。

ウインドヒルへ



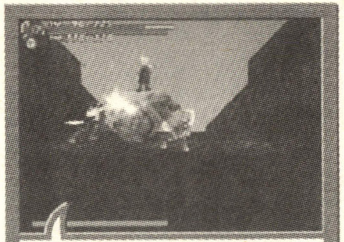
敌人，想飞越过去很困难。最后的一块岩石上有



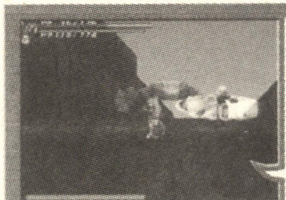
ベル和デューク

战斗开始后主要是デューク攻击，其它敌人也会出现，首先集中攻击打倒デューク。ミント的场合用フレア和ロラビトン攻击。

接近ヘクサゴン后，ベル会跳跃攻击，他会反复落在地上进行战斗，火炎弹可用跳跃避开，同时跳跃进攻。ベル发出光弹避开后应立即狙击。



在广阔场所引诱ヘクサゴン攻击，较容易躲开，此时是攻击ベル的机会。



进入地面战。ベル落下后就会

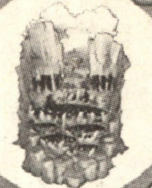


这里应增加遇敌率。HP值不高的人，

デューク	ベル
HP:210	HP:130
攻击	攻击
●サンライズアッパー	●ナパーム
●マッハラッシュ	●バリアブル
●エナジーバースト	●くるくるポイ

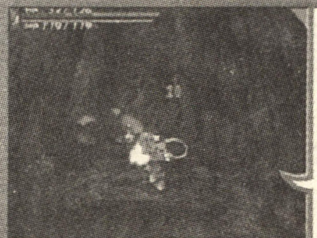
地点

怒りの山③



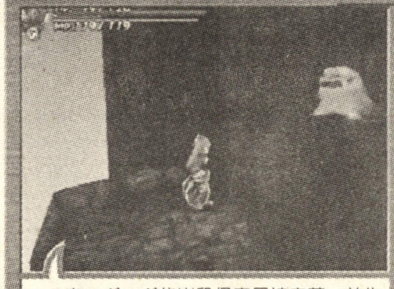
向山顶的道

与ベル和デューク的战斗是相当残酷的，在和山顶上的怪焰龙ウイーラーフ见面前，在这里可以疗伤和充实 MP，特别是 HP 不多的玩家一定要这样，右端有回复点，同时小心ドドンコ的进攻。

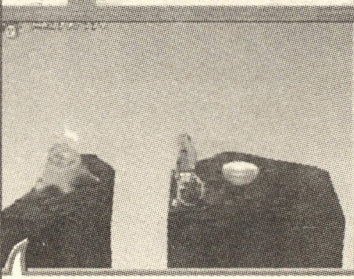


4 个黑色蛋滑下，跳跃一击打倒的话，HP、MP 会有些浪费，还是无视它们设法前进吧。

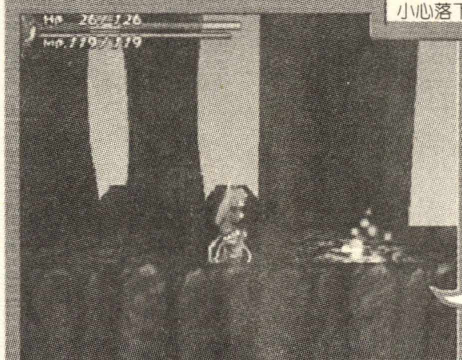
一口气到山顶！



有マグマグ的崖段很容易被击落，首先确保打倒上面的敌人，然后利用所在地的内侧飞到没有マグマグ的上段。



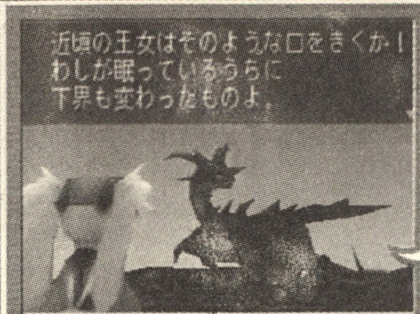
マグマグ狭窄的场地上有"传说的盾"，小心落下成了ドドンコ的进攻目标。



全。后面山道上还会有ドドンコ出现。ドドンコ突袭的危险，排除危险后回复较安发光点是回复点，会有被ドドン

那么，怪焰龙ウイーラーフ登场

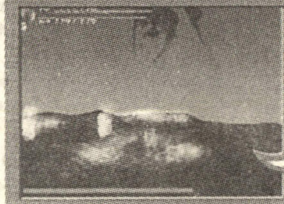
终于在山顶上见到了等待多时的ウイーラーフ，有千年生命和"遗产"知识的它，要对ミント和ルウ进行试练。



和持有超越人类智慧的ウイーラート谈话的话，ルウ和ミント会得到很多知识，战斗开始后的谈话都要慎重对待。

怪焰龙ウイーラーフ

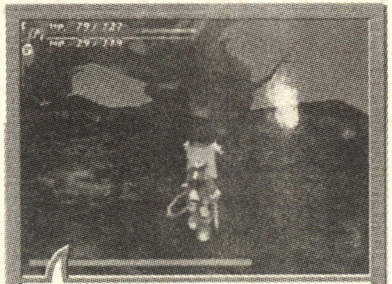
ウイーラーフ飞起时不能攻击且要避开它的攻击，在降落时再进行进攻。ルウ的场合中可跳跃攻击使用连续斩。ミント的场合，赤魔法无效，使用黑或青魔法攻击。



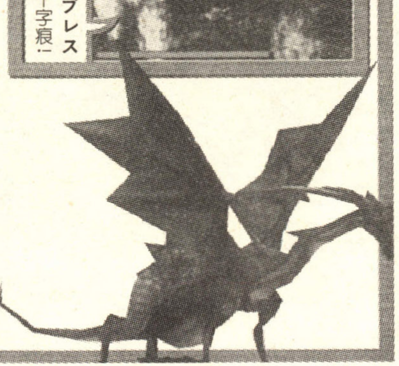
风攻击时，看到旋窝卷出现要立即逃开。



ドラゴンブレス会在地上留下十字痕！



龙降落在地上时ルウ使用跳跃斩，ミント使用黑魔法的グラビトン攻击。ウイーラーフ的 HP 减到一半时会请求"等一下"，此时不应停下攻击。



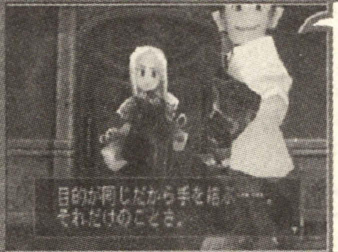
HP：380

- ●ド攻击ンファング
- ●ドラゴンハンマー
- ●ドラゴンストーム
- ●ドラゴンブレス
- ●ドラゴンウイップ
- ●ドラゴンランス

怒りの山 → START カローナの街 — カローナの森 — メルのアトリエ

ルウ劝说ベル和デューク

ミント去ウィーラーフ处期间，ルウ与ベル、デューク进行接触，ルウ说出了自己旅行的目的并请求协助，两个人动摇了，并交出了ティアラ。





被ルウ的话感动了。

ゴロツキ兄弟リベンジ!?

ミント接受了ゴロツキ兄弟的挑战信，两个人却逃走了，发生了什么事吗?



ルウ从ベル那里拿回ティアラ，这回プドール真的像人一样动起来了!



无论是ルウ还是ミント，都很会吵架。

救助プリマ!



用ティアテ启动起来的プリマドール非常兴奋，动作有一点唐突，出言不逊，和ミント像一个模子里刻出来一样，不过要找到熟悉魔法的人，还是细心一点好。



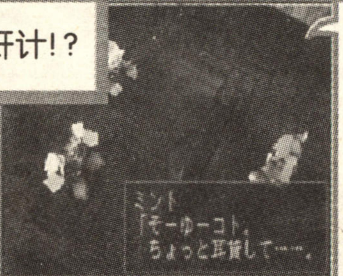


怒りの山 → START カローナの街 — カローナの森 — メルのアトリエ

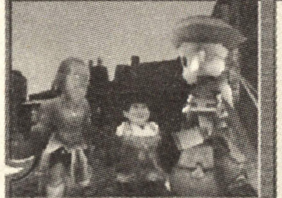
プルアドール的停留

ミント的奸计!?

ウィーラーフ的战斗结束后会见到怒之山上手下败将ベル等人，还有话语古怪的ミント，一无所知的ルウ以后往哪去?



是想独占财产的阴谋吗?



决斗场所在カローナ之森，那个石人面前进行决斗。

ゴロツキ兄弟的挑战

ルウ回到カローナ街，在街上接到了ゴロツキ兄弟的挑战信，ルウ对这没什么兴趣，兄弟二人却自信满满，怎么办?

プリマドール异变!?

クラウス用ルウ带回的ファントマイト加工成了アミュレット。同时ミント和ベル他们也要拿回ティアラ，快速プルマドール装置机能就要回复了，正高兴着，能量突然被切断!?



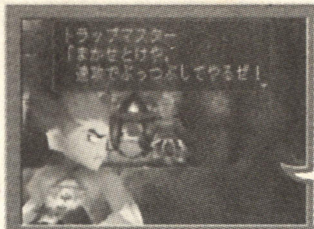
被べる劝说要回ティアラ的ミント，对ベル不太信任。



プリマ的能量不会使用，大家一同抱头问旁边的伙伴对魔法能量了解甚多的人是谁?

进行决斗的场合

“老师!!拜托你了!”这回ゴロッキ兄弟自信满满，因为身边有个有力的保镖。这个保镖的名字是トラップマスター，还认识ミント和ルウ……这样复杂的背景渐渐明朗起来了。



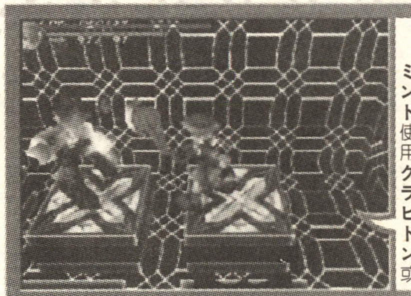
人的权利。卖力使唤保镖是恶

トラップマスター

和トラップマスタ战斗中，会进入异空间，地雷每踩一步都会爆炸，还有铁球会落下，小心铁球落下前的黑色影子。

HP:100
攻击
- カツ飞べ!
- ブツ飞べ!
- つぶれなっ!





攻击也可将其击倒。スプレッド较好，而ルウ从一侧ミント使用グラビトン或

ブラッド和スモーキー

战斗途中回来的トラップマスター登场，对付ゴロッキ兄弟，和前回为プルプルル人的孩子而战一样强力，战斗不会辛苦，要注意 HP 的减少。

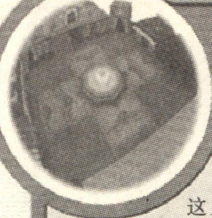


HP 少时应采取基本的攻击&逃跑战术，如果实力强的话则可轻松取胜。

ブラッド　HP:120
スモーキー　HP:110

地点

カローナ周边



最初的银币入手!

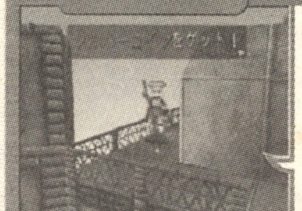
这里介绍的银币是在和プリマ散步前期可以捡到的时间限定物，在クラウス店出来可收集。



上有物体发光，仔细看。广场通向港口的通路



进行调查。通往内部的通路上



以看到……散会的楼梯中档可

ミラ小姐物语

在クラウス门前听到站立在此的老冒险家グレアム说“看来ミラ这个女子就要醒了……”结束时クラウス会说:“年轻时和ミント很像”。她腰间悬吊宝剑，身姿俏丽，会有这么好的人存在吗?



不寻常的……エレナ的母亲那里，这有クラウス的太太——

カローナ的森林中

カローナ林林中，发出挑战信的ゴロッキ兄弟正等着呢，可以无视这个事件继续故事进程吗?嫌麻烦的话可以避开，但要考虑一下“和ゴロッキ兄弟决斗的价值”。

可以得到宝贵的魔法

ミント的进程中可在此得到圆圈魔法，还有谜之男子出现，进入决斗森林要有觉悟。

去不去决斗呢?

ルウ没有积极战斗的理由，也不急着找宝物，随意好了。

カローナの街



电击结束后，プリマ看到和自己长像一样的人很开心，这之后有事件发生。

补充プリマドール的能量!

ルウ编和ミント编中打倒ゴロタン后回到カローナ街，就不能再出去了。去クラウス处使用雷击的力，通过这个事件プルマドール就会完全启动了。这之后在クラウス完成アミユレット期间有少许时间自由行动。这时去地下迷宫的冰室，可取得最深处的“幻之酒”，强化能力后可买到便宜物品，使以后残酷的战斗变得有趣。另外，酒场和湖边都有事件可看到。

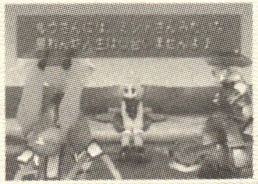
ベル和デューク

给プリマ注入エネルギー终于结束，去酒场会见到ベル和デューク。ベル发誓今后再也不打扰ミント和ルウ寻找“遗产”，这里会发现ミント编中同情ルウ，ルウ编中对ミント使诡计的不同结果。同样的故事对不同的主人公有不同的结果。



◀ベル和デューク似有什么隐情。

湖畔



ルウ告诉ミント「遗产」到手将成为……



ミント听到ルウ和エレナ找到了「遗产」的事。

メル的アトリエ



プルマ的救助方法是什么?

和这里对魔法最熟悉的魔导士交谈后，得知要让プルア接受雷兽ゴロタン电击的沐浴这样强烈的“洗礼”。



知道成兽的所在地的孩子，可从ポプルプルル人那里メル的四周，有像猫一样可爱

ゴロタン

回转弹在ゴロタン周围回旋时很难攻击，要先避开，回转弹远离ゴロタン时是跳跃接近攻击的机会。ゴロタンボルト从后腿处发射，要迅速向后移动，ボルト出现后应立即攻击，跳跃攻击是基本战术，跳起时正遇到ボルト就会被击中，因此要小心计算。



可以保持远距离不接近敌人，但ミント边使用魔法边接近的话更可击中敌人。

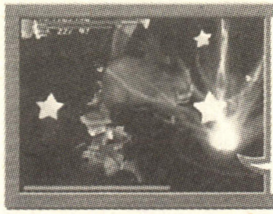


最理想的的连续攻击是如此反复



HP:320

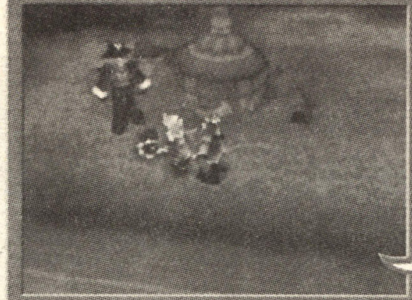
攻击
- ●ゴロタンスパーク
- ●ゴロタンフォース
- ●ゴロタンボルト



ゴロタンボルト的伤害力很大，赶快躲开。

①大家一起去吧!

和プリマドール一起去碰见了ロッド，不可以战斗，ロッド的态度很冷淡，和他谈话后他会追上来。



「很有趣吧!」ロッド问道，在草原上他会一直持续这种状态。

②给点零用钱吧!

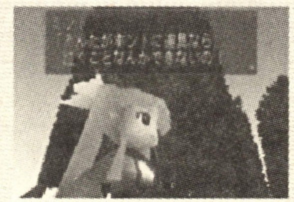
和プリマドール一起在街上散步，和街上的人聊天有各种不同的反应，在广场中央附近的マーカム会说“给你点零用钱吧”——50G，当然是ミント和ルウ的物品了，只能拿一次哟。



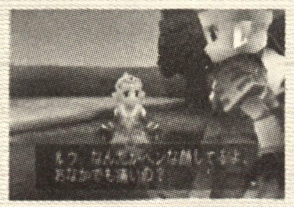
从街人的话中得知，マーカム是个大贸易商，出手阔绰，不愧是大商人啊!

③和プリマ在湖畔

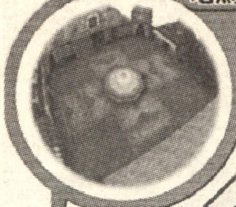
和プリマドール一同来到湖畔，两个人的散步接近尾声。



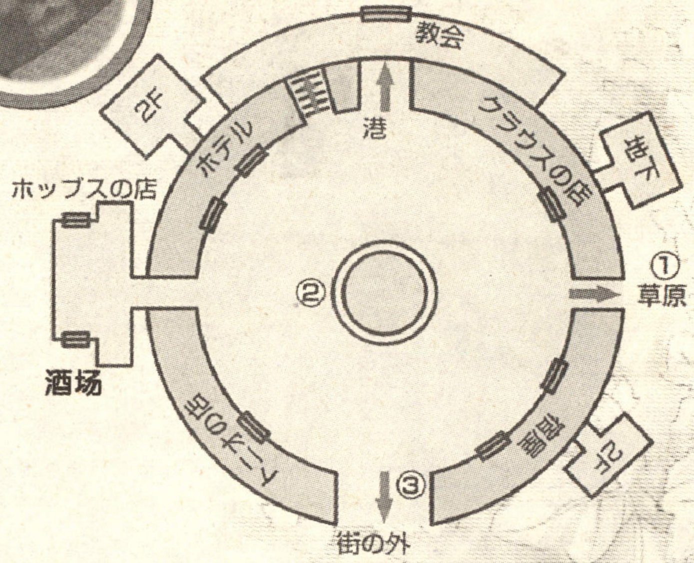
在湖畔プリマ哭着说：“我是为了解开封印而被创造出来的，现在我没用了”。这样的プリマ被ミント很粗暴的激励给逗笑了。



用竟走来到湖边的二人プリマ看到ルウ面对遗迹若有所思而很担心，ルウ看到プリマ的样子笑了。



カローナ街



和プリマドール一同散步!

プリマ充电后，前往很久未光顾的クラウス店，被委托和プリマ一同去湖畔的遗迹内。



带着プリマ去湖畔之前，先要与各种人交谈。



去クラウス的房间后，虽然アミュレット还未完成，但已可以发出声音了。



カローナの街 → START カローナの街 — 湖水の遺迹 — マヤの塔（牢）

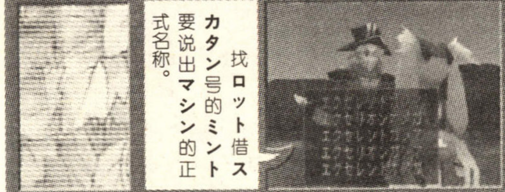
一口气拿到遗产!

ミント和プリマ回到クラウス那里，解开エイオン封印必要的アミュレット已完成了，クラウス已累得不了。ミント提议自己和プリマ去遗迹，是想独占遗产吗？



使用アミゴレット，プリマ会具有神奇的能力。

拜托ロット助一臂之力!



找ロット借スカタン号的ミント要说出マシン的正式名称。

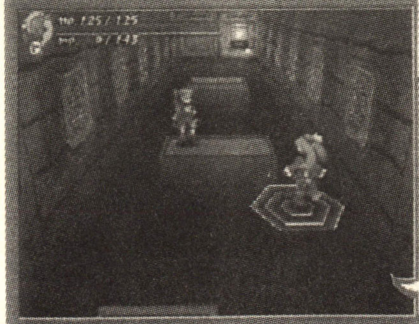
和ロット出发前去酒场可以遇见デービス，他会讲一些关于森魔法的使用和遗迹以前的事情。

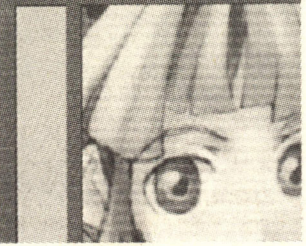
冲突! マヤ VS ミント

在湖水的遗迹，マヤ会阻止ミント前进。



经过牢房途中救出ルウ，ミント被ルウ的变身吓了一跳。





利用这个看不见的床脱逃，在此得知トラップマスター的黑幕是ドールマスター的事后……

湖水的遗迹

カローナの街 → START カローナの街 — 湖水の遺迹



向湖水的遗迹出发!

带プリマドール回到クラウス处，アミュレット已经完成了，可クラウス疲劳过度倒下了，只好ルウ和プリマ自己去了，注意必要的装备，为了遗迹的宝物出发吧!

クラウス因过去卖力而身体不适，ルウ和プリマ听ミラ的话去找ロット寻救帮助。

ロツド・ザ・ブレードスター

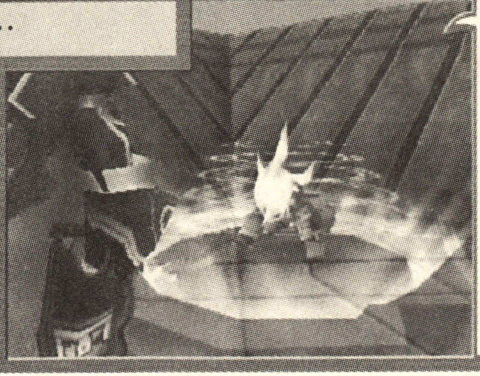
为得到ロッド的帮助，一场战斗在所难免，那么这之后会有怎样的变化呢？这需要玩家自己去探索。



输掉的ミラ前来助阵会有事件发生。

遗迹里等待的是……

ルウ和プリマドール迅速登陆遗迹，プリマ唱起解开封印的咒文，ルウ感到似曾熟悉，这时，一直保护エイオン遗迹而活动的东天王国的マヤ王女和宫廷魔术师出现了!



不过也被ドールマスター的力量束服住了。ルウ触发了マヤ王女的遗迹中的未知力量。

マヤの塔 → カローナの街 — カローナの森 — 地下迷宫 — カローナの街



ミント在酒场说出自己的心里话，但没一个人同情她……

酒场的作战会议

ルウ潜入マヤ，用魔法造的塔帮ミント逃出。大家为了作战在酒场开作战会议，这里和ルウ编相同，有ロッド的事件和硬币。



现被困住的ゴロツキ兄弟，帮他们一把。去ミルラ那里途中发



救出ミラ后为了确定使这时面前マヤ。モンスター出现而继续前进，

ミント为マヤ的威胁震惊

在酒场呆一会儿，离开街区サイコマスター出现，他留下“不交出プリマドール小镇就有灾难发生!”这样的话后离开，ミント对他的威胁感到震惊和不解。在森林里ミラ遭モンスター大军袭击，伙伴们前来求救，ミント带着不好预感前往カローナ森。

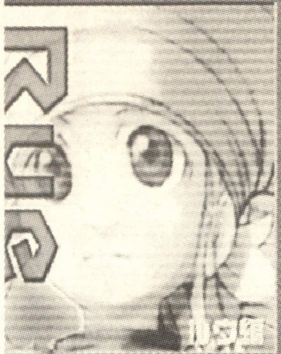






ドールマスター街上的人们为人质逼迫クラウス，为了不伤害他，プリマ自愿被他抓走。

湖水の遗迹 → カローナの街





经历了恶梦般的事件回到街上已是深夜。

归还……夜中街道



此时マヤ……



的ドールマスター说着什么，他有什么计划?マヤ和在湖畔的遗迹徘徊

因为ミント的机智，疲倦的ルウ得以回到街区，ミント要他去酒场然后自己消失在夜色中，在饭店入口处，喷泉附近有硬币落下，这时是去酒场见ミント的机会。

为追クレア，在夜中街上走的时候，去草原看看?见到了デューク和ロッド。



湖畔遗迹事件后的夜里，在湖边塔上侦察的ルウ，听到呼唤声醒来，窗外竟是クレア!

サイコマスター

和サイコマスター比试时，他的正面攻击是全区域的，避免正面进攻他，要多跑动。



冲击波只要稍微保持距离就可跳跃躲开。

攻略

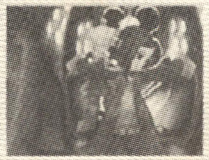
マヤ之塔



为争夺究极魔宝而引出的故事进入佳境，强大的敌人出现在ミント和ルウ面前!

クレア的影子

死于那个雪夜的クレア，出现在面前ルウ的心虽然混乱，但并没有被眼前的她吸引，ルウ准备好战斗后，向湖畔的塔出发!



クレア。名为サイコマスター的人带走了

マヤ真麻烦!

骄傲的マヤ去了湖畔的遗迹，为了追她大家都愿帮助，决意管教マヤ的ミント也出发去湖边塔。



发动遗迹了吗?大建筑物，是マヤ天空中出现巨

1层:乐胜层

マヤ塔中构造复杂，ルウ编和ミント编相同，但事件有很大差异，因为进入塔内就不能回镇上去，所以装备一定要齐全。



近他会有争斗。マスタ会在门口出现，靠ルウ编中トラップ

2层:外围



除。ン全灭，锁就会解出门将パンプキ

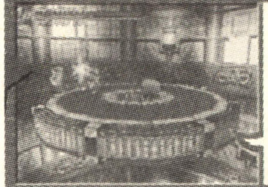
这个构造很容易失败，为了不受伤，不要害怕失败，勇敢地挑战吧!

2层:カボチャの足场



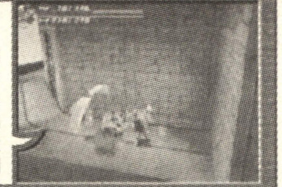
这个塔最难的结构在这里，用移动地板到达中央在靠右时立即跳过去。右边是正确的，另一个是陷阱。可使用ウィッチ炮击横移动地板，当然也可用跳跃来解决。

3层:电梯



留下，快上下一层吧。会无限出现且无物品这里パンプキン

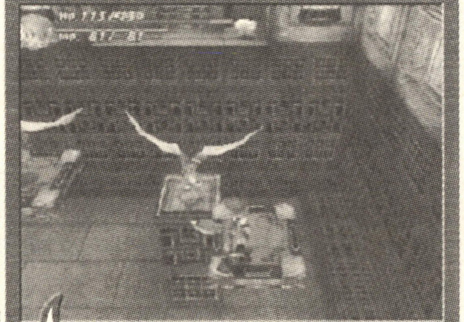
4层:外围



和2层构造相同，不要忘记拿宝箱。

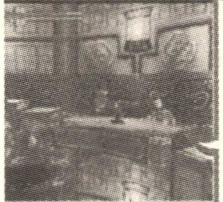
4层:回旋墙板

ファビット的攻击范围很长，防御也好，ルウ的活用跳＋攻击，ミント用落雷的魔法，要随敌人的位置不同而决定。



用跳跃在移动的地板上前进，正确的地板要一直向上，乘最后侧的地板，到达安全地带，打到柱上的ファビット，这里跳＋攻击的战法很有效。

5层:乐胜层



チ入口处有宝箱。化，注意空中的ウイッ地图和一层没有变

6层:外围，我要到最上层了，这里等待的是……



在ルウ篇中2层和4层的外周可用同样的攻略前进，回复点应在战斗结束后使用。



在ミント篇中从5层走上去就会遇到トラップスター，绝不可以在5层的楼梯上受到多余的伤害。

迷宫 シント编 マヤ塔的最上层

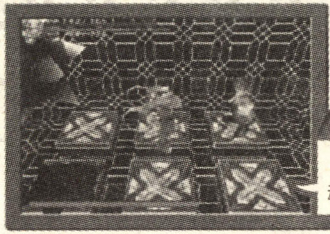
トラップマスター的挑战

在6层外围等待ミント的トラップマスター在此进行一决雌雄的战斗，在战斗开始前，一定要回复 HP 和 MP。



トラップマスター HP:220

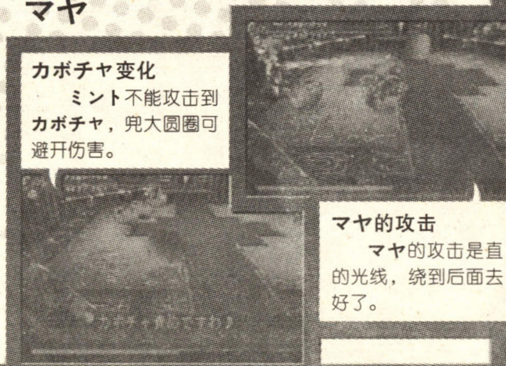
森林战斗时使用的白魔法スプレット在此效果不佳，使用黑魔法的グラビトン更有攻击力，在ラッムマスター着地前攻击。



点燃地板，黑影会移动，攻击力倒不可怕。

マヤ

从6层外围进入塔中，マヤ在此等待，对她不能使用ブック・オブ・コスモス，要以魔法决胜负，接近マヤ连续使用黑魔法的ダイナマイト。

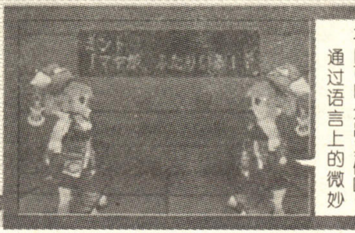


カボチャ变化
ミント不能攻击到**カボチャ**，兜大圆圈可避开伤害。

マヤ的攻击
マヤ的攻击是直的光线，绕到后面去好了。

二个マヤ

战斗胜利后，マヤ败逃，追到牢屋，这里有两个マヤ，选真マヤ事件发生，选择结果会造成内容的变化。

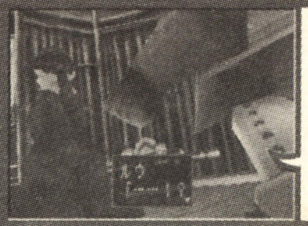


不同可以分出真假吗？通过语言上的微妙

ルウ篇 マヤの塔最上层

等在这里的是……

ルウ在这里见到了被コイコマスタ带走的クレア，クレア的样子可笑吗？ルウ要面对有残酷的现实。



レア，她的正体是…嘲笑ルウ的行为的ク



ドールマスター出现！

在塔的最上层等待的不仅是クレア，面对拥有压倒性战斗力的ドールマスタ，ルウ能扛得住吗？



ルウ体内沉睡的力量启动了。

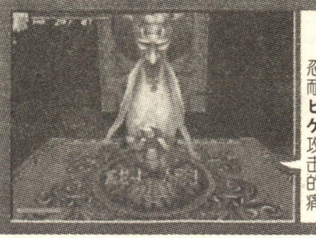
正体出现！

ルウ身体中沉睡的"あるカ"觉醒，故事中隐藏的谜终于明了。打败ドールマスタ后，マヤ出现，接着ドールマスタ的正体出现。

アタナシウス HP:600

开闭ブック・オブ・コスモス的ルウ与アタナシウス进行了决斗，开始时使用跳跃＋斩的接近战较容易进行下去，不要用诱导弹攻击中央，接近战适用度已经很高了。





攻击。苦，注意落在地板上的忍耐ヒゲ攻击的痛

STORY

收集!カノンオーブ

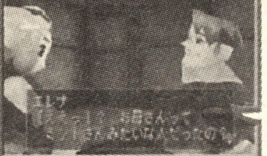
突击天空中飘浮的圣域

ドールマスター去了天空中飘浮的圣域，不会飞的ミント不知如何是好，只有到处收集情报，去见クラウス、メル和ロッド。


很有用的情报。ロッド那里有

クラウス处有重要情报，还有**オーブ**入手,之后**ミント**离开后的事件必看。

寻找ルノンオーブ①


ミラ小姐会出现。

寻找ルノンオーブ②

根据クラウス的情报来到ホッブス的店，这里的カノンオーブ价值100万G。要收集到必须进行3种物品的交涉。

- **かっぽらう**…10000G
- **泣き落す**…?????G
- **おどす**…15000G

寻找カノンオーブ③

在酒场遇到ベル和デューク在吃饭，和他们交谈付出交换条件后得到到カノンオーブ。


答应**ベル**的交换条件就可得到**オーブ**。

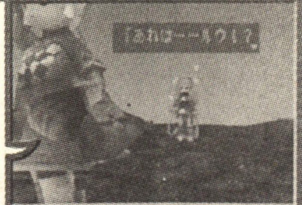
寻找ルノンオーブ④

去有关后半部分的宝箱库的メル的工作室，マヤ藏匿在此，这里カノンオーブ入手可能。


和**ロッド**会话前会出现的**マヤ**。

寻求ウィーラーフ的カノンオーブ

ルウ为了寻找去ヴァレン圣域去找怪焰龙了，去怒之山找ルウ会和怪焰龙发生战斗，胜利后有魔法入手。


青**サークル**魔法对**ウイーラーフ**有效。

STORY

そら觉醒

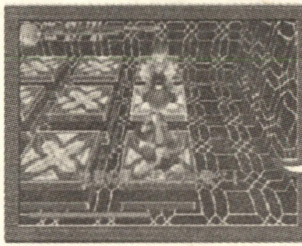
与ドールマスター对决……

在マヤ塔的最上层，ルウ直接面对关于自己出生和过去的一切秘密，知道一切的ドールマスター前往天空中出现的圣域ヴアレン，ルウ为了找到前往圣域的方法去了怒之山。


得到**クラウス**和**メル**的建议后就要自己亲自去做！

トラップマスター

在钟乳洞中遇到トラップマスター，他对自己的战力十分自信，我方采用接近战效果较大，当然要注意不要从地板落下。


以前没有和他作战的经验。



モードマスター

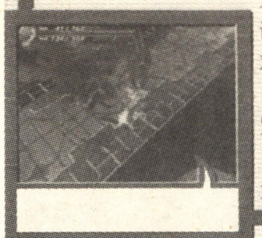
和ルウ一样有变身能力的モードマスター要攻击心脏部分的弱点，战斗开始后会变身为ルウ、ゴーゴイル、ドドンゴ、ベヒーモス的不同的样子，还是从后面削减她的HP。


伪**ルウ**的攻击相当厉害，小心他的进攻。

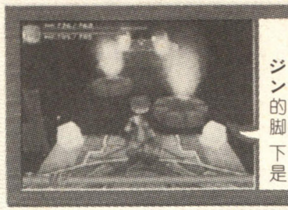
见到怪焰龙ウイーラーフ会发生什么?

听了ウイーラーフ的话后ルウ的心清晰了许多，从千年生命的ウイーラーフ处得到了翼道具。

四岐之间



路上同一点几次无法通过的话就推回从前。对モンスター的ジン使用接近战紧密攻击，跳跃+攻击能给予很大伤害，敌人出来的陷阱有一个可用于恢复。



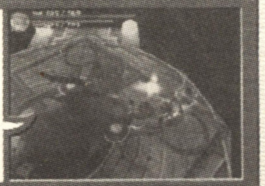
危险地带，在火焰变弱时一口气过去。ジン的脚下是

五兽之间



第二块浮石上推测一下时机。

打倒5个ヘヒーモス的话，就会从最初地点到达下一个地点，战场会被封锁，会和ヘヒーモス、ヒット、アウェイ等交战。



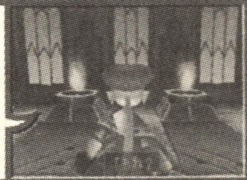
位于正面会受到强烈的攻击。

通路廊 F

此处有记忆点，有必要休整一下，最好进行记录。

点火的回廊

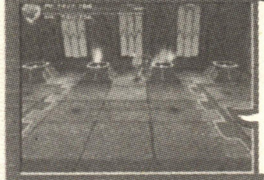
四周通路上有四个房间，房间中间有燃火的祭台，扑灭的话第一个房间中同样的祭火会点明，天井将掉下玉石，将玉石集中到第一房间，再点燃一度灭掉的火。



中央有两个火台，其它的和此一样。



身成ヘルハウント工作比较容易。ルウ的场合，变



拿着玉不能战斗，快回第一房间。

ワープ

在此房间将和最后コマスタ对决，HP或MP不高的话在决战前和ヘルハウント交战可获全回复。



地点 ヴァレン的圣域

满怀希望的二人突入圣域

出发去圣域前要确认装备，ブレイブブレス和ブラックベルト是必须的。硬币和青铜也很重要，尽量增加。另外，在饭店和酒场，クラウス的店，メル的工作室都会有事件发生。

展开双翼



得到ロッド、ベル、デューク的帮助ミント目标指向圣域，出发前购入ブレイブブレス和ブラックヘルト，没从ウィラーフ那里拿到ハイパー魔法的人先去怒之山，金钱盈余的人去买ホップス店的药，MP会上升。

通向最后的战斗



圣域入口

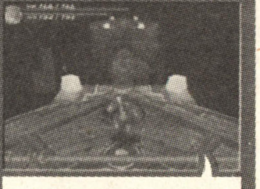
解放了ヴァレン圣域的封印，用尽力气的プリマドール正等在这里，为漫长的圣域冒险准备。

二界之间

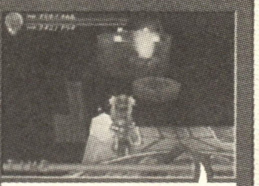


注意ガーゴイル。

虽然只有一条道，但很容易搞乱方向，首先向右走，战斗后可回复。容易迷路的人请注意地图。



可在一定时间回复。



炎出来时是渡注的好机会。

用ワープゾーン后会面对岩、冰、炎三难点。ミント可以使用魔法解决，ルウ的场合有必要变身成ドドンゴ、ヘルハウンド进行战斗。

三关之间



モンスター的能力使用有突破。

近战型ドールマスター

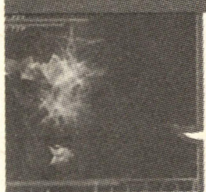
具有巨大的手的格斗战类型，连ルウ也不能依靠变身能力，只能用武器进行攻击。在战斗开始时切砍攻击，在其第2次挥武器的时候马上移动。如在同一地点进行攻击的话，ドールマスター会进行反击，在他进攻的一瞬间则应逃走躲避。

HP:420　攻击
●ネガスフィア　●忌まわしき手
●ネガテンペスト　●死の右腕

魔力型ドールマスター

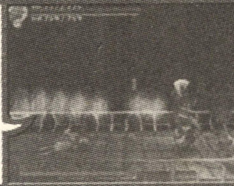
ミント赶到时正赶上ルウ在与ドールマスター战斗，这时的ドールマスター是魔力类型。组合黑魔法暗之一击和白魔法サテライト与之战斗十分有效，为了不被抓住，攻击后要马上拉开距离，要小心对方的攻击。

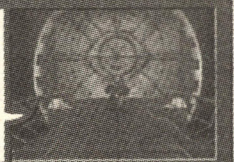
HP:380　攻击
●ネガスフィア　●ネガバスター
●ネガテンペスト　●黒きもの来れ


用画面深度躲过攻击。抓投的威力很大，利

在封印之门的深处……

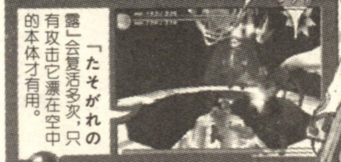
这里在ヴァレン遗留的究极魔宝デュープリズム，而舍弃肉体长生不老的ヴァレン也已复活了。


如未好好整理一下装备的话就很危险了。


在门的另一面等待的是残酷的命运。

ヴァレン&あかつきの露/たおがれの露

战斗开始后，"あかつきの露"会包围在ヴァレン的本体周围，而"たそがれの露"则会变为怪兽。ルウ可以靠近并跳劈，而ミント则应使用サテライト战斗。MP和HP变少时，可攻击"たそがれの露"进行回复，对"たそがれの露"的攻击大部分可用先制攻击抵消。



「たそがれの露」会复活多次，只有攻击它漂在空中的本体才有用。



打倒最强的エイオン，但是……

击退ヴアレン后，ルウ了结了过去的一段旧帐，而ミント也得到了コスモス魔法，于是2人的战斗向着结局发展了。



サイコマスター

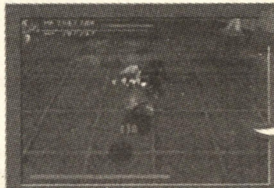
HP:240

在ドールマスター的腹心和サイコマスター决战，他闭着眼是在积蓄力量，此时全力进攻，正面攻击没有效果，从背后或一侧攻击。

攻击：
●莲华
●水镜
●风花

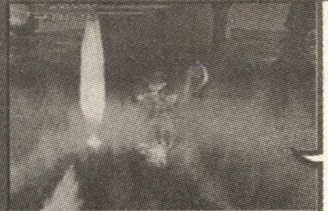



大攻击时要快逃。

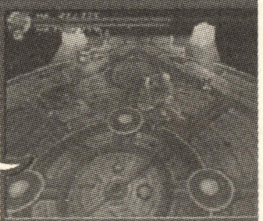

活用「暗的一击」，ルウ的话狂斩即可。ミント要

绝叫的回廊

这里是恶梦，不得不和アシュラキマイラ、クラウドホュール、スカルビースト分别交战，将敌人全部击败的话下一层的人口就在眼前。

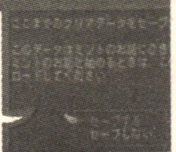

不停用狂斩攻击！就算是重伤，也要


对付这种敌人不可犹豫。


HP危险的情况下立即攻击。

发现！你见到真实的结尾了吗？

ミント编和ルウ编两上故事是这个故事的特征，两个故事的结尾画面是一个，而且还可以再存档。


快乐的结尾画面后，有迷之记忆点！



多鲁尼哥大冒险2

~不思议的迷宫~

攻略解析

机种:PS	厂商:CHUNSOFT	类型:RPG
媒体:CD－ROM	占用记忆卡容量 2	发售日:已发售

游戏的基本操作方法

本作采用了主人公行动一次，敌人也行动一次的回合制，即主人公什么也不做的话，敌人也会停止不动。在游戏中，攻击、使用道具、装备武器等动作都算是一个回合，不过转换方向就不算了。

移动方法

有效地移动可提升生存机率，还可避免与敌人无谓的战斗。

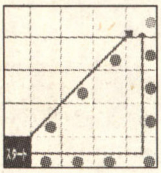
斜移动（方向键＋R1）

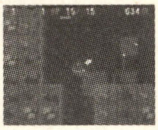
在迷宫中斜向移动是非常简单的，只须斜向输入方向键就可移动，但按住 R1 键并移动的话，移动时将不会有失误。

高速冲刺（方向键＋×键）

要马上移动至目标处的有效移动方法。会自动停止在道具和怪兽之前，还会在拐弯处停下来。是短期过关必须的方法。

移动方法不同形成的少数差





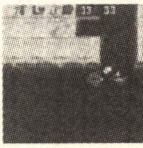
▲直线移动能省去很多回合数。

最短移动的重要性

最短移动时的优点是移动步数会限制为最小，减少移动步数也防止满腹度的消耗，是往返于迷宫深处必不可少的行动。

斜移动可能发生的场面

斜移动很方便，但也有不行的时候，在何种状态下可进行斜移动可从右侧中确认，一般拐弯之处是不能斜移动的。



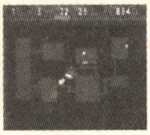
▲在狭窄的通道中，是不能进行斜移动的。

▼按下图这样可以从敌人中间穿过。



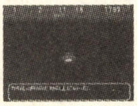
方向转换（□键＋方向键）

按住□键和方向键，可在身体不能行动时改变方向，如果面向的是斜方面，只须按 R1 键就可以。



走到道具之上（×键＋方向键）

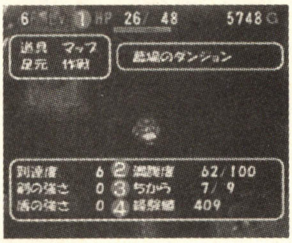
只要走过道具就可得到它，但如按住×键，即使走过道具也不会拾起来。可以在不须要道具时利用。



进入迷宫之前应先记住冒险前的基础知识

多鲁尼哥的状态

掌握主人公状态的参数，在迷宫中冒险是相当有用的。

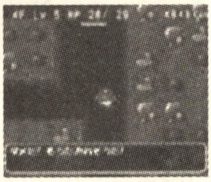


1. HP（体力）

表示主人公的生命力（开始时为 15），此值变为 0 时死亡。可饮用回复道具（药草、弟切草）或在迷宫中踏步（×＋○键）以得到回复，但踏步时满腹度的减少比平时快。

2. 满腹度

从 100% 开始，每过 10 回合减少 1%，如此值变为 0，之后的每一回合将减少 1HP。可用面包或草药回复。



◀在迷宫中探险时，大家经常忘了满腹度的设定，一定要即时回复。

3. 力量

影响主人公攻击力的数值（开始时为 8）。力量越强，普通攻击时给敌人的杀害越大。装备武器时，更可提升攻击力。

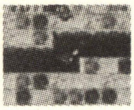
4. 经验值

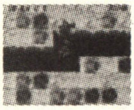
打倒敌人后可得到的数值（开始为 0），达到一定数量后可升级，最大 HP 及力量也将上升。是主人公成长时不可缺少的参数。

战斗

是打倒怪兽的方法，共有普通攻击和远距离攻击两种。

普通攻击（徒手、武器）





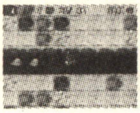
可徒手或用武器攻击对手。攻击范围只有一格，只有敌人接近时才可使用，一回合可攻击一次，无法逃走，只能战斗至其中的一方死亡。

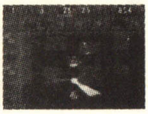
远距离攻击（弓、杖）

射箭、挥杖或投道具可远距离攻击敌人，与普通攻击不同，不能斜移动的地方也可进行远距离攻击。可单方面攻击敌人，所以要多多使用。

射箭（L1 键）

装备了弓矢，只须按L1键就可射箭，箭向着面对的方向飞行。

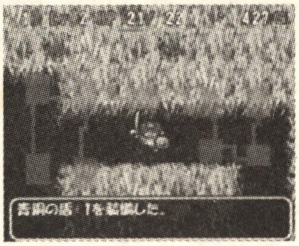




道具

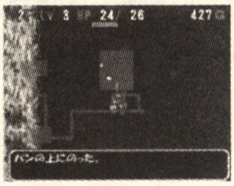
得到道具后马上读指令中的说明，就可知道效果，不要乱装备剑与盾。

剑与盾只有装备之后才可发挥出效果，但有些拾到的武器是黄色字的表示，这种武器不知道装备所须的强度，也可能是被咒的武器。如果已有了好的武器，就别理它了。



可持有的道具是 20 个

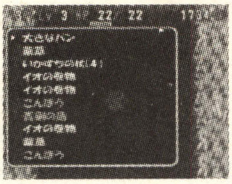
道具共可持有 20 个，但如有了壶系的道具（保存壶和合成壶）就可拿更多的，那些无用的道具还不如扔了吧！



◀在迷宫中探险，最多可拿 20 个道具。

整理所持的道具(□键)

道具多了就很难记清已有什么了，这里有个□键的便利机能。在道具选择画面中按□键，可自动地整理道具。



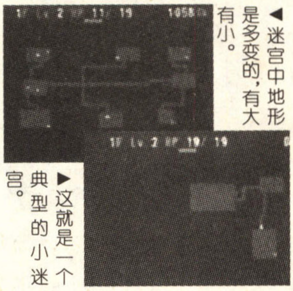
◀在道具栏画面中，按□键可以整理道具。

迷宫内部

迷宫是随时生成的，所以每次进入迷宫都会有新的地形出现。

关开地形

迷宫内的构造每次都会变化，有时是无数个小屋了，有时又是一个大的房间，所以不存在绝对的攻略方法，应采取与地形相适的行动，另外宝箱的数量和内部的东西也是变化的。



◀迷宫中地形是多变的，有大有小。

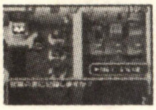
▶这就是一个典型的小迷宫。

地图表示机能

在地图中表示出到达过的房间的机能。黄点是主人公，白色点是道具，红点是敌人，白色线是台价。想看地图时，按 SELECT 键就可以。

关于 SAVE 方法

现阶段只有使用自宅的蓝书的存储方法，另外如选择了"作战"指令的：冒险中止"，就会不存储的中止冒险回到村子，这回并非是自动 SAVE，所以途中不可 RESET。

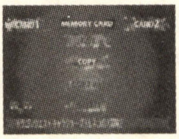


注意狂风

长期停留在同一楼层（与时间无关）就会突然刮起狂风，而把主人公带回地面上，这样就如同死亡一样，一切又要从头开始。在狂风前会有 3 次小风出现，赶快往下走吧！

自宅中的蓝书

调查自宅内的蓝书就可存储。因为并非是自动 SAVE 的机能，在故事进行中要多多存储，如果突然停电了…

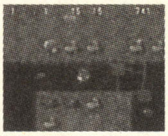


上级者应掌握的基本行动

前面介绍的基础知识都记住了吗？下面是一些测试是否真掌握它们的问题。为了能活用它们可以试试作作。另外后面写的也并非绝对是正解，不要过于迷信。

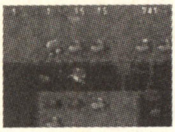
Q1：在通道遇到敌人

前方出现怪兽。主人公与怪兽间空有一格时，应如何行动。另外什么道具也没有时，考虑回合制系统的话……。



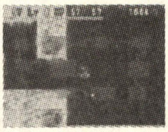
A1：当场消耗 1 回合

空击、原地踏步都可以。敌人接近过来后，就可先行攻击。只须按×键就可以。



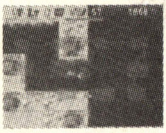
Q2：进入空房间时？

进入了个大房间，但这里即没道具也没怪兽，当然也没有通道，应怎么行动？为了控制满腹度的消耗……。



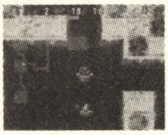
A2：马上折回

看清楚是个空房间，应马上折回去别的房间，与在房内迟延的人不同，避免无谓的行动是上级者的方法。



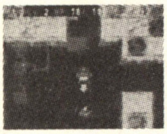
Q3：1 格之后有敌人

1 格后的后方出现怪兽，附近即无道具也无台阶，无法逃跑。与 Q1 的状态相似，但这次已有了铁矢和武器装备……。



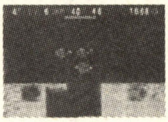
A3：改变方向并攻击

按□键改为怪兽的方向，之后按 L1 键射箭就 OK 了。敌人接近时按×键。如让高等敌人先攻击就会是致命的。



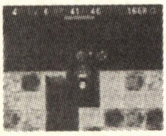
Q4：发现怪兽时

前方有两体怪兽。体力不清，战斗的话肯定会输。这时该怎么办。另外没有道具。



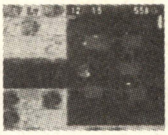
A4：逃进通道

如能打赢就应与之战斗。如果怪兽分裂了，或呼来了同伴就不太好办了。应退一步打一下。



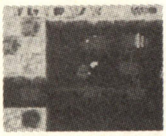
Q5：如何到达台阶

在稍远处发现了台阶。已去过所有房间，级别也足够了。应如何行动，另外房间内没有陷阱。



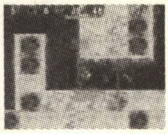
A5：用斜移动

使用斜移动(R1 键和方向键)到达台阶。右→上或上→右的步行是不对的。即多了一个回合，又造成了无谓的浪费。



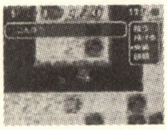
Q6：想要深处的道具

通道上有两个道具，但只想要右侧的道具时该怎么办？主人公已有了 19 个东西，又不想多走路……。



A6：按住×键并用+键移动

这样就可走到道具上，只拾起想要的东西。如用普通移动就会拾起一个道具，所以不行。



Q&A 解除一切烦恼，回答你的问题

Q1:在训练迷宫的生存诀窍

因为没有时间限制，每一层都可提升2－5级，注意了这一点，就不会简单地死亡了，另外进行时还要注意以下4个问题。

1. 到达所有的房间

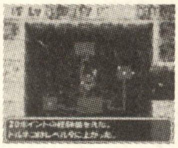
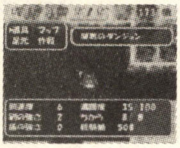
面包少的时候除外，在迷宫的1－4F间绝对要到过所有的房间后再向下走。因为可能得到珍贵的宝物，发现台阶后先别急着下去。

2. 1对1战斗

没有绝对实力就应避免与多个敌人战斗。使用道具或逃入通道，总之要尽量为主人公创造1对1的形式。

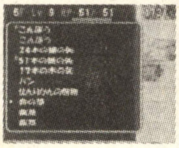
3. 迷宫的每层都应加2－5级

即使到了所有房间，只要不升级就毫无意义。基本上级别应多于楼层2级。例如，主人公在3层时应为5级。

4. 不要小气地使用道具

草、杖卷物等无须带入下一层楼，应时常使用，在安全第一的思想下，大胆放心地使用道具。决不可太吝啬。




Q2:剑与盾应加什么?

武器中有棍棒+3或皮盾+2等补正数值。这表明在原来武器的强度上又加了威力。也就是说，同样的武器中，这种的数值高就更优秀。

数值相同的武器应选择有追加能力的一者

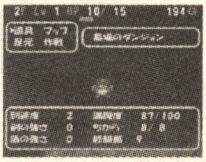
皮盾+2和青铜盾，装备任一者的防御力都是4，但装备此盾时有满腹度下降减半的追加能力，防御力相同，决定要选择有追加能力的。

Q3 剑与盾的强化方法

武器与盾的强化方法有两种，一种是在合成屋合成武器与武器的强化方法。即提升了补正数值，又追加了特殊能力。另一种是使用特殊道具，提升补正数值的方法。例如在合成屋把两种武器合在一起就能实现武器的强化。

Q4 回复满腹度的方法

基本上最好应吃面包系的道具。面包的满腹度为50%，大面包为100%，吃上一个就可很大程度的回复满腹度。另外手中没有面包时可吃“ちからのたね”或“弟切草”等系道具。虽不是满腹度，但也可回复5%。什么也没有的话，就饿死了。



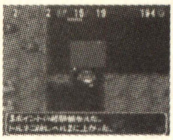
◀不能吃满腹度51以上的食物，最大恢复值为100。



▶增大满腹度的方法与食物有关，吃不同的食物将会影响到满腹度。

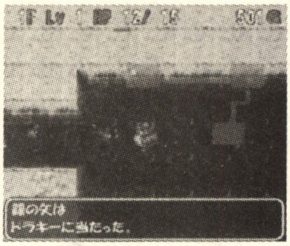
Q5 增加最大HP的方法

提升最大HP有两个方法。一个是积累经验值，让主人公升级。不受运气的左右，十分简单，另一个是吃“命の草”或在HP最大时吃“弟切草”。



Q6 箭的射程距离

使用木或铁箭中，射程定为10格，这个值无论主人公如何升级也不会改变。因此，远离敌人时进行攻击毫无意义，另外远距离攻击的途中不会拐弯，而是直线飞行的。

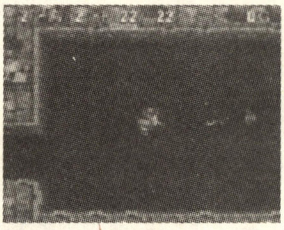
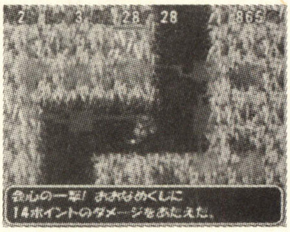


Q7:使用无用的杖的方法

使用次数为0的杖是不会有任何效果的。但如把杖投向对手，也可达到与挥杖同样的效果。可以利用至最后了。

Q8:会心一击是什么?

攻击敌人时常常会出现“会心一击”。这种可达到普通攻击2－3倍威力的攻击是不确定的。在HP低时是救命的攻击呀。

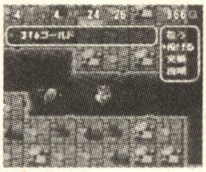
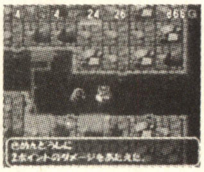



Q9 尽快挣钱的方法

仓库的修理和武器的强化都需要金钱，在游戏初期只能得到很少的钱，十分辛苦。这时应在“城のダンション”中打倒“わらいぶくろ”。打倒后将肯定可得金钱，在游戏初期十分有效。此外还可把ネネ送的剑与盾卖了。

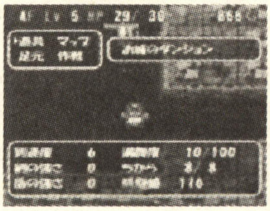
Q10 投钱被弱化了

与其他东西同作为道具的钱被弱化了，如投向敌人的话只能给2点的伤害力。

Q11 如何回复HP

危险时要使用回复系道具，在并不危险时，可原地踏步以回复体力。体力有富余时应让其自行回复。这时要控制高速冲刺的使用。



◀在大的房间中快速走也可以恢复体力。

高速冲刺中处理速度变慢时

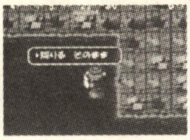
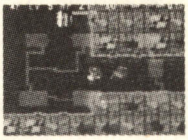
踏步时的体力回复变慢，仿佛是游戏的处理速度变慢了，这时应马上停止，因为怪兽会被表示在地图上，可以马上逃往别的场所。

Q12 各参数的上限值

LEVEL、HP、力量、满腹度等参数全都有上限值，无论如何锻炼都不会超过最高值。达到最高值时即使使用道具也不会有效。右表中的上限值表示的是初期设定值和上限值。

名前	初期值 /最大值
级别	1 /99
HP	15 /999
G（所持金）	0 /99999999
剑与盾的强度	0 /198
满腹度	100 /200
体力	8 /99
经验值	0 /9999999

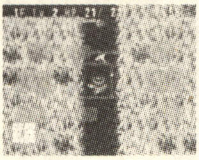
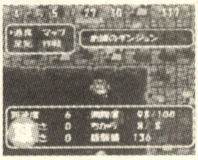
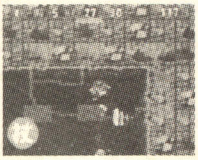
Q13 如何摆脱怪兽

基本上无论是追至通道还是房间内，敌人都可以追上来。在危险时可去下一层楼避难。毕竟怪兽不会利用楼梯。

Q14 道具满的时候扔什么?

道具已满时应考虑哪些必须哪此无用。发现好的道具时，可先把无用的未装备上的剑与盾扔掉（钱不用扔），接下来是草，最后才是杖。

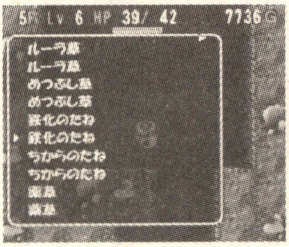




Q15 怪兽也升级吗?

怪兽与主人公同样会升级，升级后的攻击力和体力都会上升，连スライム这样弱的敌人也会渐渐变强。另外从升级的怪兽处可得到加倍的经验值。如想得到大量经验值，也可用道具使敌人升级。

Q16 迷宫中出现道具的倾向

游戏初期出现的迷宫，只有称为“训练迷宫”的几个地方。另外在最初的迷宫中可学会操纵方法，“屋敷的迷宫”为箭的用法，“城的迷宫”为杖的用法，“墓场的迷宫”为草的用法。



一些应掌握的小知识

1 饮用升级道具

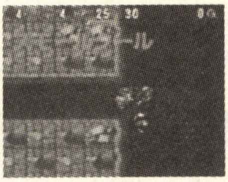
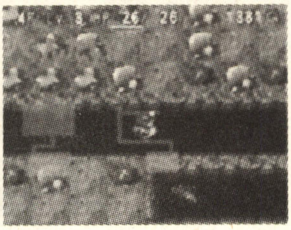
しあせのたね吃下后可升级一次。得到后可马上饮用，但这并不能完全发挥其能力，例如在2级和9级时吃下它，可得到的经验值会达到10倍。也就是说应在合适的时候使用此道具。初期阶段最好在6级以上。




▲▶在迷宫中食用提升等级的道具也可升级。

2 升级方法

无论哪个迷宫都有可轻松升级的楼层或经验值多的怪兽。因此与此辛辛苦苦地升级，不如找出在短期内可多得经验值的怪兽。这次介绍的迷宫内，“屋敷的迷宫”、“城的迷宫”、“墓场的迷宫”的“军蚁”都是这一类的怪物。

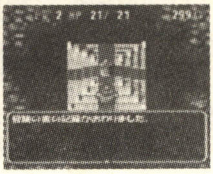



◀▼如果使用矢的话，可以进行远距离攻击。

3 SAVE 方法

实际上在迷宫内也可以SAVE。这并不是在任何时候都可存储，而是下降一定楼层后到达“中断点”时可存储。

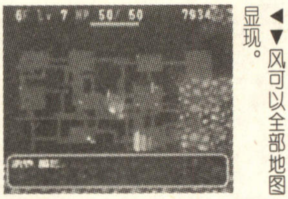
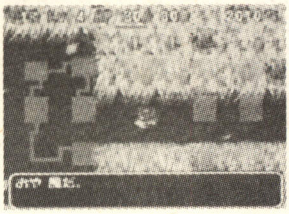
例外的是如有“中断の卷き物”，就可在任意时候存储了。

▲▶在迷宫中有的会出现记录的场所。

4 停留在同一楼层

在同一楼层升级时，注意2000回合时刮的狂风。遇到这种风，无论多强的人物也会被带回地面，但是在狂风之前会有3股予兆性的小风（此时不会回到地面）。升级时一定要在第2、3次风刮起时到下一层楼去。

◀▼风可以全部地图显现。

5 这回可以让道具无限增殖了

在 SFC 版中发现的“风来のシレン”的道具无限增殖，在“多鲁尼哥 2”中也可以实行了，详细方法在右侧进行了解说，所以要先收集无限增殖所必须的道具。

但是在游戏初期积累 150 万 G 是很难的，所以先结束本篇，以后再来试试这个技巧吧！

增殖所须的东西

- ●分裂的壶（1 个）
- ●白纸の卷物（1 张）
- ●白纸的卷物（1 张）
- ●要增加的道具（无论几个）

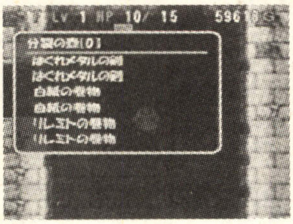
1. 在银行得到道具



▲需要大量金钱，目标指向 150 万 G。

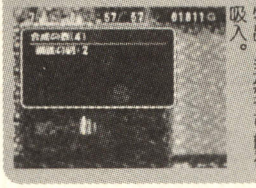
2. 把道具放入壶中

在白纸卷物和要增殖的道具放入分裂的壶，但是仅仅用壶无法使之增殖。

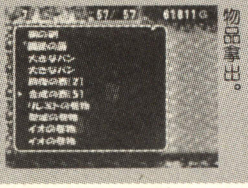


合成的壶只对にちョツト有效

分裂的壶的场合，すいだしの卷物的使用次数会减少，可以使用物品。试试是否可以使用合成的壶，合成壶的场合，物品会在被放入的瞬间合成完了。不需要辨明。



◀放入合成壶中的物品，当然有可能被吸入。



◀すいだしの卷物使用回数减少，可有物品拿出。

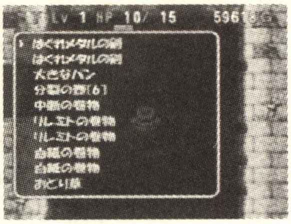
3. すいだしの卷物

在分裂的壶中放入 3 个道具，再读一下すいだしの卷物。看到从某个地方吸出后，选分裂的壶，道具就增殖完了。



4. 拾起道具回到村中

让道具分裂后，将之回收并回到村子中，从第 2 次开始，可以用白纸的卷物代替すいだしの卷物。

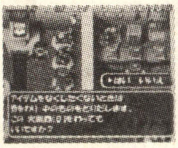


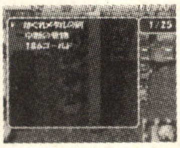
6 拿着壶去仓库时要注意的几点

在中间装有道具的壶带回村子去的话，只有打碎壶才能取出道具，因此要想双方有保留，就应在从迷宫回来前取出道具。但是如果是火药壶……



可以把壶卖了



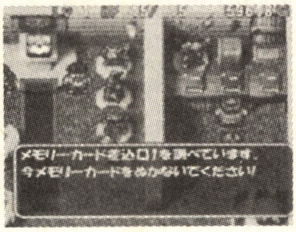


壶和其中的道具都不需要时，可以把它们卖了。壶中的道具的价钱也会计算在内，一分钱也不会亏。

7 小心覆盖了记录

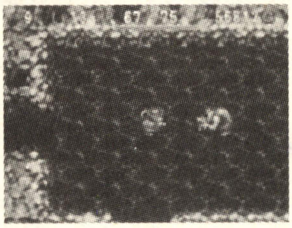
“2”的存储记录，一个记忆卡只能记录一个。因此，要小心注意存储的记录。本作并不会提示是否覆盖记录，所以一旦选择就会强行 SAVE。





8 投掷道具最好是剑

在火吹き山中无法带人道具，也不会出现矢。因此玩者在与プレイヤー或マドハンド战斗时，如没有投掷的道具就危险了。此时可把无用的剑投出去，依据主人力的等级，可给 敌人 8－13 点的杀害。



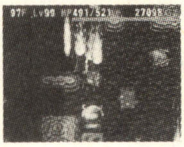


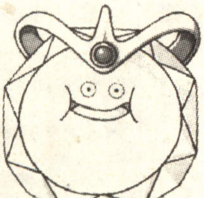
盾：盾与剑不同，如要靠盾的强大给敌人以伤害的话，远距离攻击比较适合。

剑：以敌人的伤害比主人公的等级高 1－3 级，这与武器的能力无关。

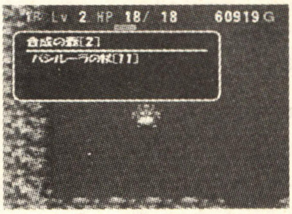
9 最强最坏的怪兽 G スライム

浑身包围着金色的金ボディ将会在某个迷宫的深层出现，外表虽然可爱，但却是极强大凶恶的敌人，不小心的话会被杀死。





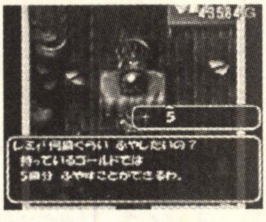
10 增加杖的使用次数的方法



杖的使用次数是无法回复的，因此人们常常把次数变为 0 的杖投向怪兽。不过使用以下的方法，无须将杖投出仍可以有效地利用。

在魔法屋レミイ也可增加

“迷之森”过关后，在レミイ的店可增加使用次数。此时共可增加 5 次，每一次要花 3000G。



▲要使使用回数大量增加，只有使用大量金钱。

回数	值段
1	3000
2	9000
3	15000
4	21000
5	27000

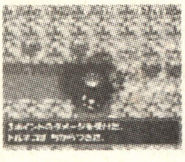
11 宅与迷宫，两种不同的存储数据

在迷宫内失去重要的道具时，根据情况还可恢复过来。不过中断点 SAVE 的记录是做不到的。在自宅 SAVE 了记录时，只要自己不覆盖就不会抹消记录。

所以在迷宫内死亡后，按下 RESET 键，就可以恢复到原来进入迷宫前的状况了。

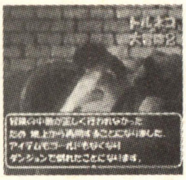
在自宅 不会受干扰，在冒险前一定要先存个记录，一旦死亡，还可用 RESET 键重新再来。





中断点 在中断点 SAVE 的记录无法使用 RESET 键，一旦中断后就只能读取一次，再读取就会变为冒险失败。





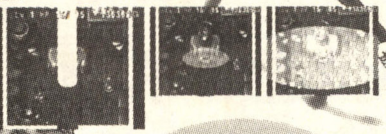
过关后也可继续冒险！多鲁尼哥的转职

“不思议の迷宫”过关后，还会有多个迷宫，而且可以由商人“转职”为战士或魔法师来玩游戏，以下介绍这两种新职业的情报。“2”的乐趣从这里才真正开始。

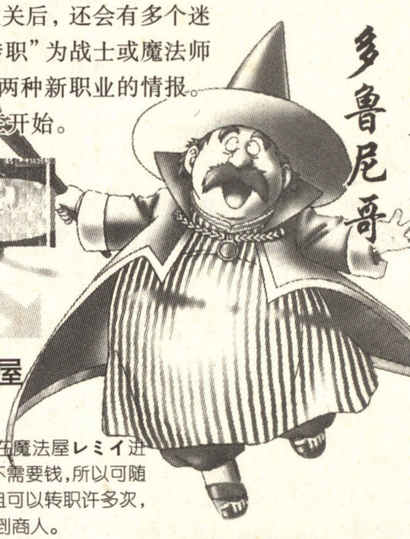
成为最强的战士







穿着魔法使衣服的多鲁尼哥



在魔法屋レミイ



转职是在魔法屋レミイ进行的。因为不需要钱，所以可随时转职。而且可以转职许多次，当然也可回到商人。

转职 DATA 1 战士

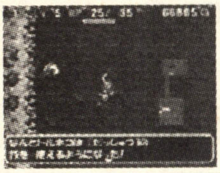


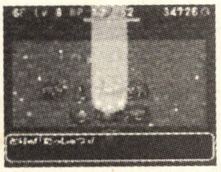


■学会“技”，无法使用卷物、杖、指轮

■装备剑与盾的技进行战斗

连续攻击同一怪兽 3 次，躲开陷阱、挖墙等，都是“技”。可以把这些技装备在剑与盾上与敌人进行战斗。但是使用技会减少满腹度，不可以乱用。总共有 100 种技。





技学会以后，冒险中都可以使用，寻找技成为热门职业。

转职 DATA 2 战士

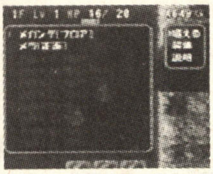




■学会魔法、满腹度不减

■不能装备剑与盾

升级时可随机学会魔法，玩者要使用魔法与敌人战斗。虽然满腹度不减，但使用魔法时会消耗 HP。魔法共有 50 种，不同魔法有不同的有范围。



◀迷宫中的一种怪物会携带节省 HP 的道具出现。



◀敌全灭和死亡后メガンテ仍然出现。

每个迷宫的出现条件和具体情况

不思议的草原的迷宫
●迷宫层数 全3阶
●迷宫过关条件：通过3层达到王宫即可
●进入迷宫不可携带物品
●适合初级试练
●道具不多，属初级
●无武器店

屋敷的迷宫
●迷宫层数 全6阶
●迷宫过关条件：找回被盗的金钱
●进入迷宫不可携带物品
●武器店无
●出现矢类武器
●过关后会出现银行

城的迷宫
●迷宫层数 全7阶
●迷宫过关条件：找回丢失的“圣なる炎”
●进入迷宫不可携带物品
●武器店无
●出现杖类武器
●过关后自宅的仓库完成

墓场的迷宫
●迷宫层数 全7阶
●迷宫过关条件：目的是参拜师傅的墓碑
●出现道具多数是药草，武器道具无
●进入迷宫不可携带物品
●过关后广场出现面包店

火吹き山的迷宫
●迷宫层数 全10阶
●迷宫过关条件：找回在迷宫中走失的国王
●怪物攻击力强
●等场卷物多
●途中有中断点
●可持有两个道具进入

谜之森林的迷宫
●迷宫层数 全12阶
●迷宫过关条件：找到谜的老人
●途中有中断点
●迷宫中道具多是金钱
●可持两个道具进入
●迷宫中有墓地出现

卜口遗迹的迷宫
●迷宫层数 全14阶
●迷宫过关条件：全部通过即可
●怪物攻击力强并具有特殊攻击力
●途中有中断点
●可持有两个道具进入

不思议的迷宫
●迷宫层数 全27阶
●迷宫过关条件：消灭邪恶的箱子
●怪物攻击力强
●途中记录可能
●道具种类多
●可持五个道具进入

井户的迷宫
●迷宫位于古びた馆左上并与隐藏男子对话即可进入迷宫
●迷宫层数全10阶
●迷宫过关条件：无
●可自己选择难易度
●迷宫仅限商人进入
●迷宫完成后会得到大量金钱和钥匙

剑与魔的迷宫
●迷宫层数全31阶
●迷宫出现条件：在完成不思议迷宫任务后，到魔法屋可以进行转职，这里可以转为两种职业，为剑与魔
●选择不同职业到老人的家与老人对话就可以进入迷宫

试练馆的迷宫
●迷宫层数全50阶
●怪物攻击力超强，具有特殊攻击力的超强怪物很多
●可持五种道具进入
●道具种类多
●机关多
●适合上级者探险

更不可思议的迷宫
●迷宫层数全101阶
●迷宫过关条件：找齐黄金装备，但第一次进入是什么也找不着的，必须再次进入
●迷宫地形复杂
●怪物攻击力强
●机关多

布魯姆依

机种:PS　类型:RPG　厂商:カルチュア　发售日:8月26日

攻 略 流 程

(实线框代表必经事件，虚线框代表非必经事件,点划线代表必经迷宫。)

- マトガ醒来
- ↓
- 与村长交谈得到1000ブル(同时学会制作クッキー)。
- ↓
- 在村长家的背面打开宝箱得到500ブル。
- ↓
- 在村长家南面的建筑中得到カヌレのレシビ。
- ↓
- 去厨房作出パン。
- ↓
- 去喷水广场与カスタードークリーム交谈。
- ↓
- 去牧场与ニグトリキング交谈。
- ↓
- 在化け屋敷与ミスーボイン交谈。
- ↓
- 回到校场再与ニグトリキング交谈,得到ダマゴ。
- ↓
- 与カスタードークリーム交谈得到ブリンのレシビ。
- ↓
- 去厨房作出ブリン。
- ↓
- 回到村长的家。
- ↓
- 去女神的森。
- ↓
- 回到村长的家。
- ↓
- 去工房与カージヤン交谈。
- ↓
- 在村长家背面与モッテルーユレコレ交谈,得到冠草。
- ↓
- 回村长的家。
- ↓
- 去祭り广场的仓库得到シヌートケーキ的レシビ。
- ↓
- 拿着ショートケーキ去ナル，听到シヨートケーキ和ケリームケツフル的预言。
- ↓
- 去女神的森,得到ナイト的メダル。
- ↓
- 去ナイトメダルゲート,通过门。
- ↓
- 进入雾之森的神殿东侧的秘密森林，得到小ハート的ケース。
- ↓
- 去トレント森的洞窟,得到チュロス的レシビ。
- ↓
- 使用通往村长家南侧建筑2层楼的チュロス并进入，得到ハンプキンパイ的レシビ。
- ↓
- 拿着パンプキンパイ去ナノ，听ソフトクリーム和チヌココロネ的预言。
- ↓
- 拿着パンブキンパイ去化け屋敷,完成割草的迷你游戏。
- ↓
- 在化け屋敷得到チヌコパフェ的レシビ。
- ↓
- 拿チヌコパフェ去雾之森的神殿,得到メイジ的メダル。
- ↓
- 进入雾之森神殿东侧的秘密森林，从モッテルーコレコレ处得到两个小ハート的ケース。
- ↓
- 去工房,从ネージャン得到大ハート的ケース。
- ↓
- 去メイジメダルゲート,通过门。
- ↓
- 进入カエル沼的洞窟西侧的秘密森林，得到小ハート的ケース。
- ↓
- 去カエル沼的洞窟,得到オムレッケーキ的レシビ。
- ↓
- 拿着オムレッケーキ去ナノ，听カボヤプソン和メロンパン的预言。
- ↓
- 回到村长的家与村长交谈。
- ↓
- 去工房,与ミスーボイン交谈。
- ↓
- 去スズーカレース场与ジヌニーク交谈两次。
- ↓

回到化け屋敷,钓到池の主。
↓
带クッキー去ズズーカレース场,战胜バイケレース。
↓
去镜之湖的神殿,得到ドルイド的メダル。
↓
进入ガレキ山的洞窟,西北方的秘密洞窟,得到ハート 1 和从モッテル得到ハート 2。
↓
去ドルイドメダルゲート,通过门。
↓
进入蒸气谷洞窟西侧秘密森林,得到小ハート的ケース。
↓
去蒸气谷的洞窟,得到モンプラン的レシピ。
↓
带モンプラン去ナノ，听マロンババロア和フルーッケーキ的预言。
↓
带モンプラン去消防士的像,得到 3 色ジェラート。
↓
带 3 色ジュラート前往喷火山的神殿，得到ニンジヤ的メダル。
↓
进入カルエ沼洞窟西侧的秘密森林，从モッテルーコレコレ得到大スター。
↓
进行プラックロータス畑东侧的秘密森林，得到小ハート的ケース。
↓
去ニンジャメダルゲート,通过门。
↓
进入剑之古冢洞窟东北方的秘密森林，得到小ハート的ケース。
↓
去剑之古冢的洞窟,得到ガトーブルトン的レシピ。
↓
带ガトーブルトン去ナノ,听タマゴサンド的预言。
↓
拿カドーブルトン去气球的像，得到シュークリーム的レシピ。
↓
带シュークリーム去龙之城神殿,得到ドラゴン的メダル。
↓
进入蒸气谷洞窟西侧的秘密森林，从モッテルーコルコレ处得到 2 个小ハート的ケース。
↓
带チヌコココロネーメロンバンーフルーッケーキ去ナノ,得到大ハート的ケース。
↓
去ドラゴンメダルゲート,通过门。
↓
再次进入ドラゴンメダルゲート，从イージャン处得到大ハート的ケース。
↓
进入岚之峰洞窟西侧的秘密森林,得到小ハート的ケース。
↓
去岚之峰洞窟,得到アンチヌビヤーキ的レシピ。
↓
去世界树的神殿。
↓
带ガドーブルトン去化け屋敷，得到レアチーズケーキ的レシピ。
↓
去村长家,与村长交谈。
↓
带 2 个レアチーズケーキ去工房，从チュウーチュー得到アンチヌビバイ的レシヒ。
↓
带アンチヌビバイ去世界树神殿,打倒シヤイナ。
↓
去喷水广场,从那儿去ドレットノート。
↓
打倒イーバスーバイス。
↓
ENDING

BOSS 攻略

トレント的森之洞窟:ヒノキング

ヒノキンク会交换使用回转→接近攻击两种方法进攻。它在回转中是无敌的,所以绝不可靠近,逃跑时应尽量往远处跑。当其接近过来时,盾可防住普通攻击。等待其攻击,在躲开攻击后可以给之以伤害。如果这时敌人持剑,应进行躲避,因为用盾也是不能防住的。

雾之森神殿・テトラテトラ

テトラテトラ最先是足攻击，足没有了就用光线攻击。最初足上的黄色部分是个弱点，可在中央部下蹲躲开敌人的攻击并破坏它。在足没有了后会从左侧按顺序发出光线，应尽量由下向左侧躲避，接近敌人脸部后砍伤它，再往后就再向下重新躲避。

カエル沼的洞窟:ヘルガエラ

ヘルカエラ一般不进行攻击，只是发出オタマジヤクシ，如我方攻击它就会飞出来。首先如オタマジヤクシ出现,就先收拾了它们。如果没有了オタマジヤクシ,当敌人

攻击时不用马上后退，而应划圆地逃跑。之后就按以上的步骤反复进行就可以了。

镜之湖的神殿：メオトロン

首先应攻击左右侧脚上的弱点，在诱导导弹和手攻击之后，还会出现光线攻击，先应在左、右任意一侧等待其诱导导弹出现，然后乘机向其脚部攻击。攻击中应多少下蹲一些。这样诱导导弹会飞到画面外，光线也不会击中，如果掌握的好，可以平安地解决战斗。

蒸气谷的洞窟：ホットントン

这个BOSS基本上与ヒノキング相同，但没有持盾，而且身体也大一些。我方如能在回转后马上攻击，不到剪刀攻击就可将其解决。所以应尽可能在回转中接近对手，并进行攻击。

喷火山的神殿：ボルキャンサ

最初在BOSS之前会落下溶岩，然后溶岩会被投向我方。在落下的地方将会出现阴影，可以清楚掌握其落点，躲避之后对面部进行攻击。攻击后会出现大量溶岩，所以应边攻击边躲避。达到一定程度后对手就会用剪刀破坏地面，应在画面的左、右侧待机。破坏了足底地面后，再躲避光线移动至光线范围外，放过光线后再回到原来位置攻击脸部，这样就可将其打倒了。

剑之古冢的洞窟：ホータイン

ホータイン会不断发出奇怪的子弹，如果接近就会受到重击而被打死。虽然メイジ和マドカ的合体可瞬间将其打倒，但作为无须合体和召唤的方法，应尽量不接近对手，メイジのメダル的タメ攻击最轻松。

龙城神殿：スピリット

最初会按红、蓝、黄的顺序随机从左右的6个洞中飞出龙来。要对它们进行攻击，应在左右任意的洞与洞之间待机，只要在其从身边的洞中飞出时进行攻击就可以了。这时黄龙发出的子弹会留下来，让它随便飞到哪儿去都行。另外因为蓝龙会冻住地面，应尽早（比红龙还早）将其打倒。打倒3只龙后スピリット将出现，它将从中央向4个角移动落下，可在此进行攻击。虽然有时会落下雷，但该地点会闪光，所以可以躲开。

岚之峰的洞窟：ブリキング

ブリキング只是HP高，与其它BOSS完全相同。

世界树的神殿：シャイナ

シャイナ有远距离的飞行道具、近距离的二段切两种攻击。用自己的力量打倒它很难，但掌握了窍门还是可以将其打倒的。横向移动可以躲避飞行道具。接下来是二段切，对此应使用躲避攻击。方法是：首先让其接近并攻击1次，接下来的第2次攻击可在右侧进行躲避攻击。最初时可能会受到很大伤害，但等到熟悉了以后就可轻松地将其打倒了。

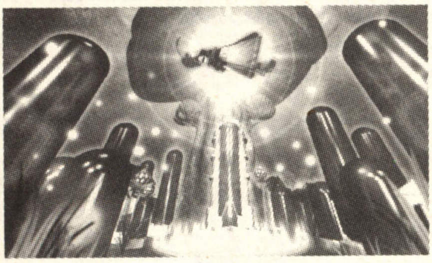
ドレッドノト：イーバスーバイス

一句话，只要掌握方法就可轻松获胜。首先会从左右出现6根烟斗似的东西进行攻击，攻击后又会伸出手进行攻击，但只要稍稍下蹲些就可躲开。另外从左右发出的光线也可下蹲躲开。把6根全部破坏后，敌人就会冲过来，如我方攻击，敌人就会发出5次连续的光线，这些光线可下蹲躲开，只要边躲避边攻击就可将敌人打倒。

游戏中的秘密

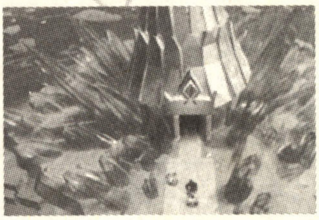
找到全部的秘密森林

秘密森林共有7个，分别是雾の森の神殿的右侧、カエル沼の洞窟の左侧、ガレキの山の洞窟的上侧、蒸气の谷の洞窟的左侧、フブラックロータス畑的右侧、剑の古冢の洞窟的右上侧、岚の峰の洞窟的右侧。另外，根据进入秘密森林的进程，有时モッテルーコレココレ会出现，以下是出现的时期、场所和可得到的物品。



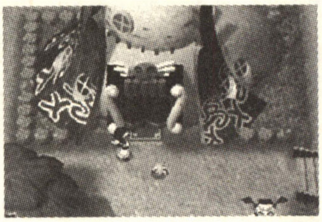
雾の森の神殿攻略后→雾の森の神殿の右侧→ハート2
镜の湖の神殿攻略后→ガレキの山の洞窟的上侧→ハート2
火喷き山の洞窟攻略后→カエル沼の洞窟の左侧→大スター
龙の城の神殿攻略后→蒸气の谷の洞窟的左侧→ハート2

收集全部的ハート和スター



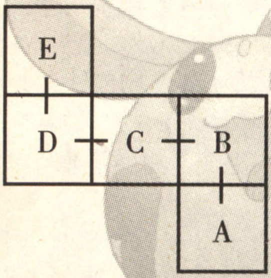
这两者的最大上限分别为，ハート为90(大ハート=5)、スター为800。要全部收集除在上面介绍的秘密森林和洞窟中得到之外，还可从三个事件中得到。以下介绍事件的发生时期和所得物品。

在雾の森の神殿攻略后与工房中的ネージャン交谈后得到大ハート。龙の城の神殿攻略后把チヨココロネーメロンパンーフルツケーキ交给ナノ，得到大ハート。ドラゴンメダルゲート开门后，与在ドラゴンメダルゲート的イージヤン交谈，得到大ハート。



迷宫攻略

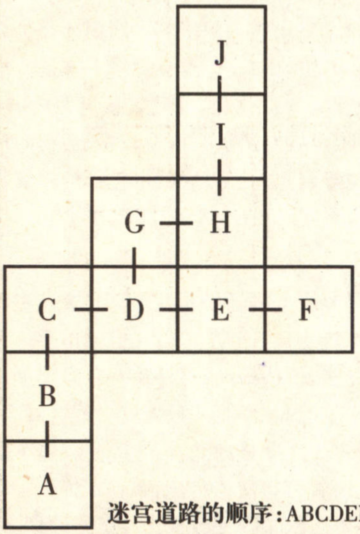
女神之森的神殿



A:开始地点
B:ガデイアンナイト×2
C:ガデイアンナイト×1
E:ナイトのメダル

迷宫道路的顺序:
ABCDEDCBA

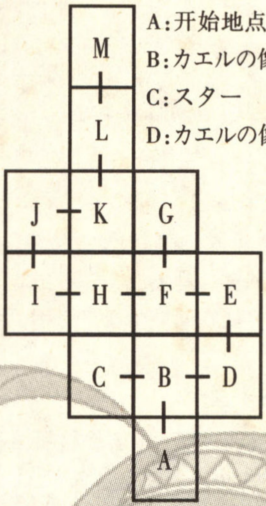
トレントの森の洞窟



A:开始地点
B:ガデイアンナイト×1
C:ガデイアンナイト×1
D:ガデイアンナイト×1
(全灭后门会打开)
E:ガデイアンナイト×2
F:ガデイアンナイト×3
G:ガデイアンナイト×2
H:ガデイアンナイト×2
(全灭后门会打开)
I:ヒノキング(BOSS)
J:宝箱

迷宫道路的顺序:ABCDEFEDGHIJ

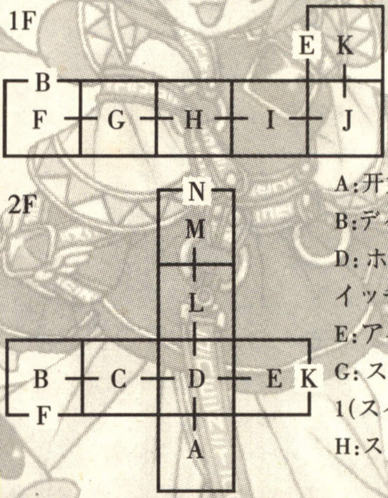
カエル沼の洞窟



A:开始地点
B:カエルの像、カエル原人×1(全灭后扉开)
C:スター
D:カエルの像、カエル原人×2(全灭后扉开)
F:カエルの像、カエル原人×3
G:ハート
H:カエルの像、カエル原人×2(全灭后扉开)
I:カエルの像、カエル原人×2
K:カエルの像、カエル原人×3(全灭后扉开)
L:ヘルガエラー(BOSS)
M:宝箱(オムレツケ、キーハート3)

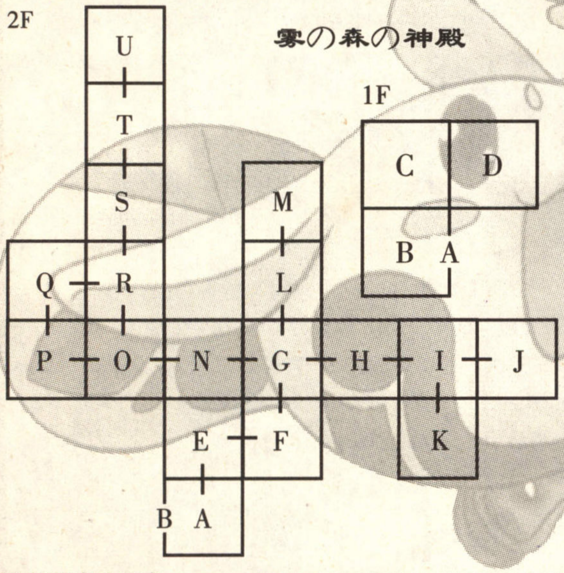
迷宫道路的顺序:ABCBDEFGFHIJKLM

镜の湖の神殿



A:开始地点
B:ディスクフォース×2
D:ホーネット×1(スイッチ后扉开)
E:アイスナイト×1
G:スリーピーボム×1(スイッチ后扉开)
H:スリーピーボム×2

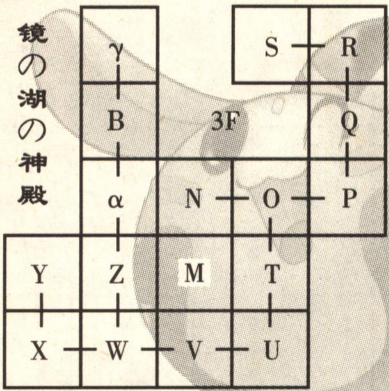
雾の森の神殿



迷宫道路的顺序:AEDCBAEFGHIKIHGLMLGNOPQRSTU

A:开始地点
D:ハート
E:用チョコパフェ飞越洞穴
G:ガーディアンナイト×2(全灭后扉开)
H:ホーネット×2
J:スリーピーボム×2(全灭后扉开)
K:ホーネット×3(其中一体持有钥匙,全灭后扉开)
M:ガーディアンナイト×3(钥匙)
O:ガーディアンナイト×2
P:ガーディアンナイト×1
Q:ホーネット×3(其中一体持有钥匙,全灭后扉开)
R:スリーピーボム×2
S:ガーディアンナイト×1、スリーピーボム×1
T:テトラテトラ(BOSS)
U:メイジのメダル
NO间、RS间、ST间要用钥匙
AB间楼梯

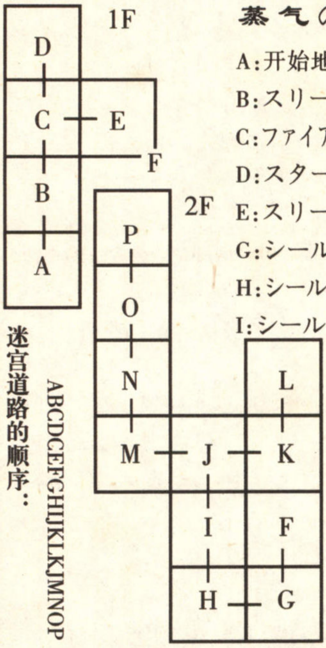
镜の湖の神殿



I:ホーネット×2(钥匙)(全灭后扉开)
J:ディスクフォース×2
K:ハート
M:アイスナイト×2
N:はこいぬ×2
O:はこいぬ×2(全灭后扉开)
P:ホーネット×2(其中一体持有スター)
R:はこいぬ×2(按动开关后扉开)
S:アイスナイト×2(钥匙)
V:アイスナイト×2
W:スリーピーボム×2(全灭后扉开)
X:ディスクフォース×1(スイッチ后扉开)
Y:钥匙
Z:はこいぬ×2
α:メオトロン(BOSS)
γ:ドルイドのメダル
LM 间、TU 间、Zα 间要用钥匙
BF 间、EK 间、MN 间楼梯

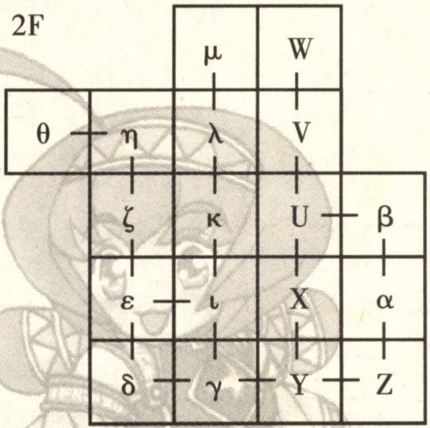
迷宫道路的顺序: ABCDCBFGHIJKEDLMNOPQRSRQPOTUVWXYXWZαβγ

蒸气の谷の洞窟



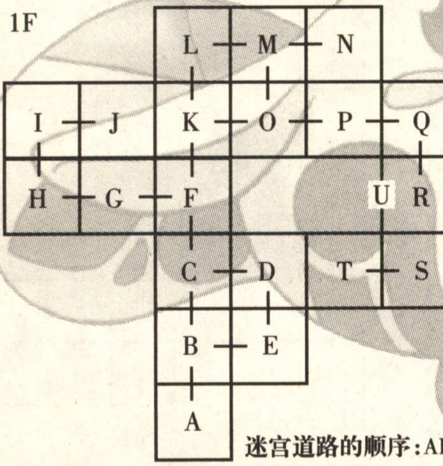
A:开始地点
B:スリーピーボム×1
C:ファイアーナイト×2(全灭后扉开)
D:スター
E:スリーピーボム×2
G:シールドブル×1
H:シールドブル×2(全灭后扉开)
I:シールドブル×2
J:シールドブル×2(全灭后扉开)
L:シールドブル×1、ハート
N:ファイアーナイト×3(全灭后扉开)
O:ポットントン(BOSS)
P:宝箱(モンブランーハート3)
EF 间楼梯

迷宫道路的顺序: ABCDCEFGHIJKLKJMNOP



A:开始地点
B:3 色ジェラート通过
D:シールドブル×1
E:スタ
F:ファイアーナイト×1、スリーピボム×1(全灭后扉开)
J:スリーピーボム×2(钥匙)(按开关后扉开)
K:シールドブル×1

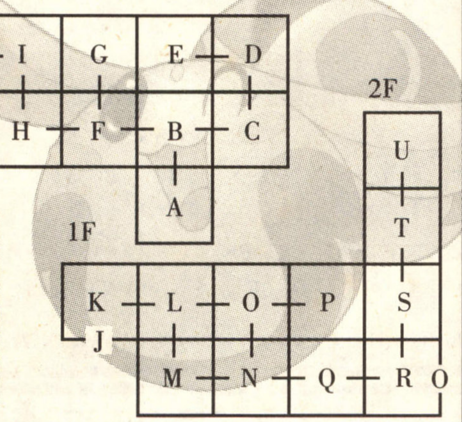
火喷き山の神殿



L:スリーピーボム×1
M:ホーネット×2
N:スリーピーボム×2(钥匙)
O:钥匙
P:シールドブル×1
Q:ディスクフォース×2
S:ファイアーナイト×2(全灭后扉开)
T:ホーネット×2
U:はこいぬ×2
W:钥匙
Z:在开关上将门打开
α:シールドブル×1
β:ディスクフォース×1、ハート
γ:ファイアーナイト×1
ε:はこいぬ×1
ζ:シールドブル×2
η:スリーピーボム×1
θ:键
κ:ボルキャンサー(BOSS)
μ:ニンジャのメダル
FK 间、OP 间、PQ 间、XY 间、ικ 间用钥匙
RU 间楼梯

迷宫道路的顺序: ABCDEDCFGHIJIHGFKOKLMNMOPQRUVWVUXYZαβαZYγδεζηθηζεικλμ

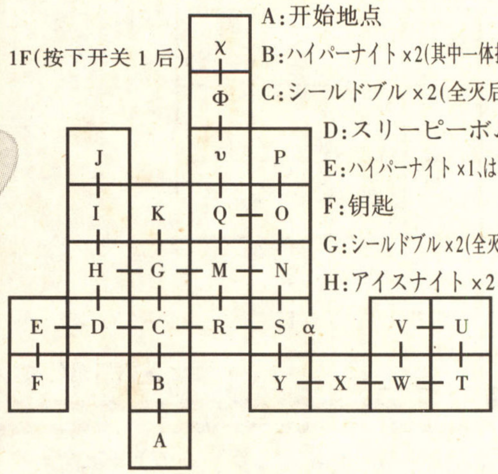
剑の古冢の洞窟



迷宫道路的顺序：
ABCDEDCBFHI
JKLMNOPONQRSTU

A:开始地点
B:シールドブル×2(全灭后扉开)
C:ファイアーナイト×2
E:シールドブル×2、スター
F:アイスナイト×3
G:ホーネット×4(全灭后扉开)
H:スリーピーボム×1
I:ホーネット×4
J:スリーピーボム×3
K:アイスナイト×2
L:ファイアーナイト×2(全灭后扉开)
M:スリーピーボム×3
N:アイスナイト×1
O:スリーピーボム×1(全灭后扉开)
P:アイスナイト×1、ハート
Q:ファイアーナイト×1
R:アイスナイト×2(全灭后扉开)
T:ホータイン(BOSS)
U:宝箱(ガトーブルトンシーハート3)
JK 间阶段
H 左扉→C、J 左扉→D、L 右扉→K、R 右扉→O

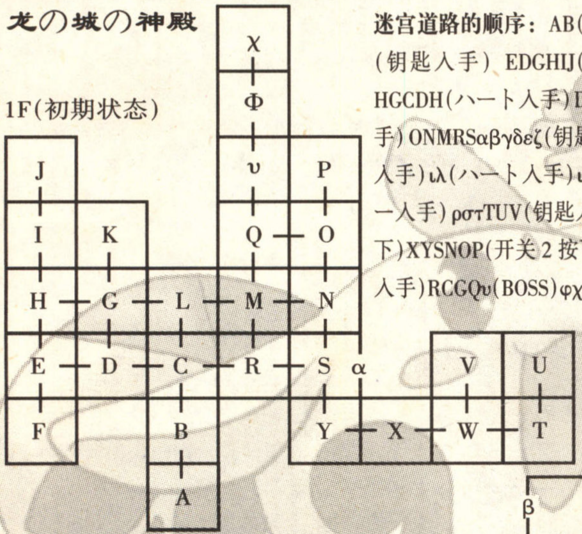
1F(按下开关 1 后)



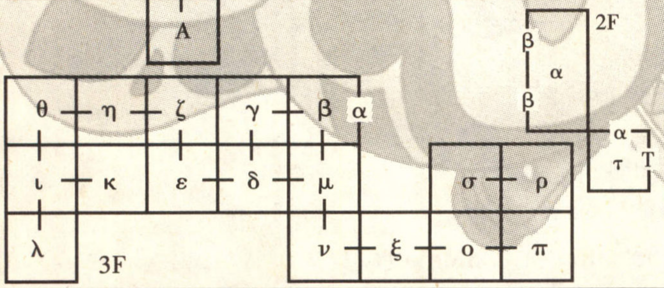
A:开始地点
B:ハイパーナイト×2(其中一体持有钥匙)
C:シールドブル×2(全灭后扉开)
D:スリーピーボム×4
E:ハイパーナイト×1、はこいぬ×1
F:钥匙
G:シールドブル×2(全灭后扉开)
H:アイスナイト×2、ハート
I:ハイパーナイト×2
J:开关 1
N:ハイパーナイト×1(持有钥匙)
O:ハイパーナイト×2
P:开关 2
Q:钥匙
S:スリーピーボム×1
T:はこいぬ×1
U:スリーピーボム×1
V:シールドブル×2(钥匙)
W:ディスクフォース×2、开关3
X:用开关开门
Y:ホーネット×4
α:はこいぬ×3
β:ハイパーナイト×2
γ:シールドブル×2
ζ: ホーネット×4(钥匙)(全灭扉开)
θ:开关上的门打开
ι:ハイパーナイト×2
κ:ハイパーナイト×1、スリーピー ボム×4(钥匙)
λ: スリーピーボム×4、ハート (全灭后扉开)
μ:シールドブル×1
ν:ハイパーナイト×2
ξ:シールドブル×2(全灭后扉开)
π:スター
ρ:用开关开门
τ:(ハイパ扉开)ナイト×2
υ:スピリット(BOSS)
χ:ドラゴンのメダル
BC 间、RS 间、βγ 间、δμ 间、νξ 间、VW 间、Qυ 间用钥匙
Sα 间、αβ 间、στ 间、τT 间楼梯

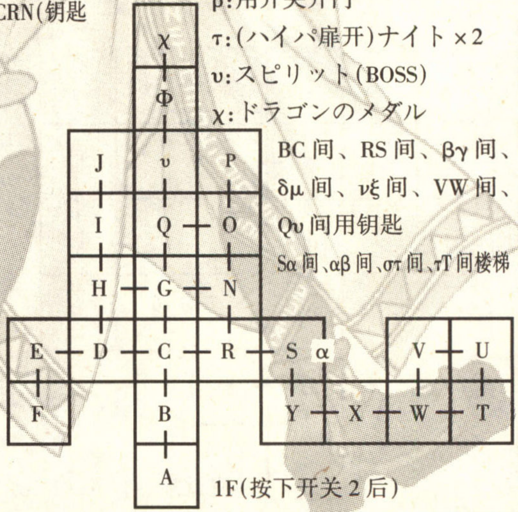
龙の城の神殿

1F(初期状态)



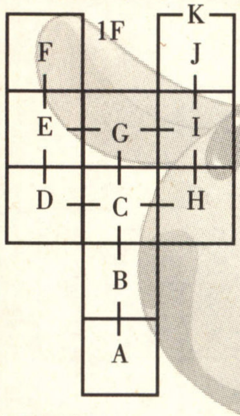
迷宫道路的顺序：AB(钥匙入手) CDEF(钥匙入手) EDGHIJ(开关 1 按下) I-HGCDH(ハート入手)DCRMNOQ(钥匙入手) ONMRSαβγδεζ(钥匙入手) ηθικ(钥匙入手) ιλ(ハート入手) ιθηζεδμνξοπ(スター入手) ρστTUV(钥匙入手) W(开关 3 按下)XYSNOP(开关 2 按下)ONGCRN(钥匙入手)RCGQυ(BOSS)φχ

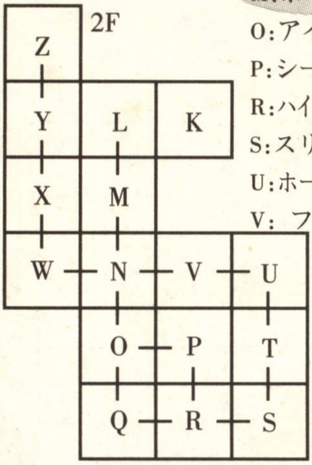




1F(按下开关 2 后)

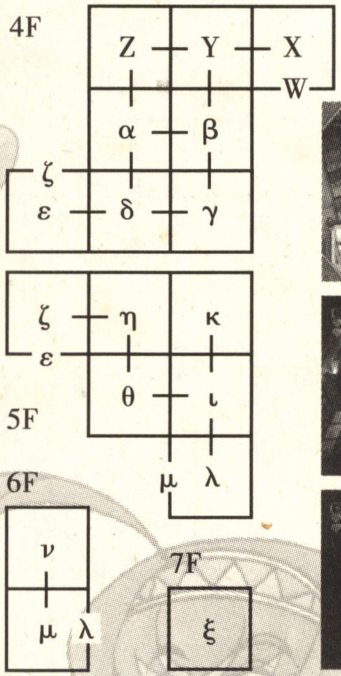
岚の峰の洞窟





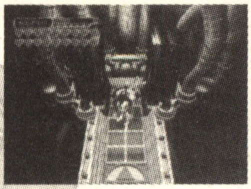
A:开始地点
B:アイスナイト×2
C:ホーネット×3(全灭后扉开)
D:ホーネット×3
F:ホーネット×4、スター
H:ホーネット×3
J:スリーピーボム×2
K:ハイパーナイト×2
L:ホーネット×2
M:ホーネット×2(全灭后扉开)
O:アイスナイト×2
P:シールドブル×1、ハート
R:ハイパーナイト×2(全灭后扉开)
S:スリーピーボム×2
U:ホーネット×2(全灭后扉开)
V:ファイアーナイト×2(其中一体持有スター)
W:ハイパーナイト×2
X:シールドブル×2(全灭后扉开)
Y:ブリキング(BOSS)
Z:宝箱(アンチョビセーキ、ハート3)
JK间、GV间、GW间楼梯

迷宫道路的顺序:ABCDEFEDCHIJKLMNOQRPRSTUVGWXYZ



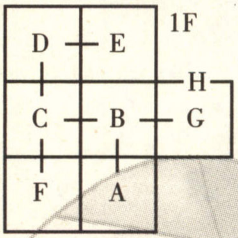


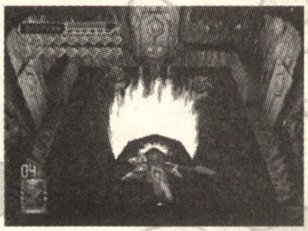


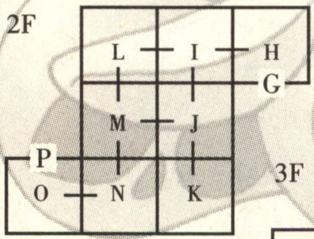


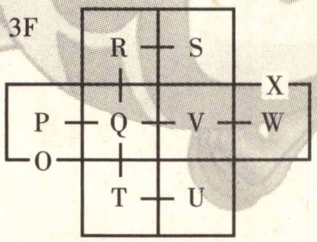
A:开始地点
B:ホーネット×4(全灭后扉开)
C:シールドブル×1
D:ハイパーナイト×2(开关上等待数秒后扉开)
E:ディスクフォース×2(钥匙)
F:ホーネット×4(全灭后扉开)
G:シールドブル×1
H:シールドブル×1(持有スター)
I:シールドブル×2(全灭后扉开)
K:ホーネット×4(钥匙)
L:ハイパーナイト×2(全灭后扉开)
M:はこいぬ×2(开关上等待数秒扉开)
O:スリーピーボム×1
P:シールドブル×2
Q:ハイパーナイト×2(全灭后扉开)
S:スリーピーボム×4(钥匙)
T:スリーピーボム×3
U:スリーピーボム×2(钥匙)
V:ホーネット×4
W:ハイパーナイト×3
X:スリーピーボム×2
Y:ハイパーナイト×1(开关上等待数秒扉开)
Z:シールドブル×3、ハート(全灭后扉开)
α:シールドブル×1
β:スリーピーボム×4(钥匙)
γ:はこいぬ×2
δ:钥匙
ε:シールドブル×1
ζ:ファイアーナイト×1、スリーピボム×3(开关上等待数秒扉开)
η:スリーピーボム×4
θ:シールドブル×1
ι:ホーネット×4(全灭后扉开)
κ:シールドブル×1
λ:ホーネット×3
ν:送至ξ
ξ:シャイナ(BOSS)
BG间、NO间、VW间、αδ间、ηθ间、μν间用钥匙
GH间、OP间、WX间、εζ间、λμ间楼梯

世界树の神殿



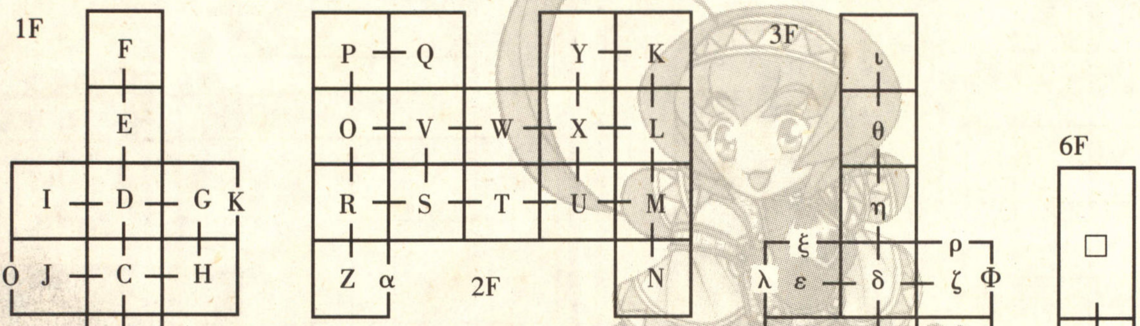




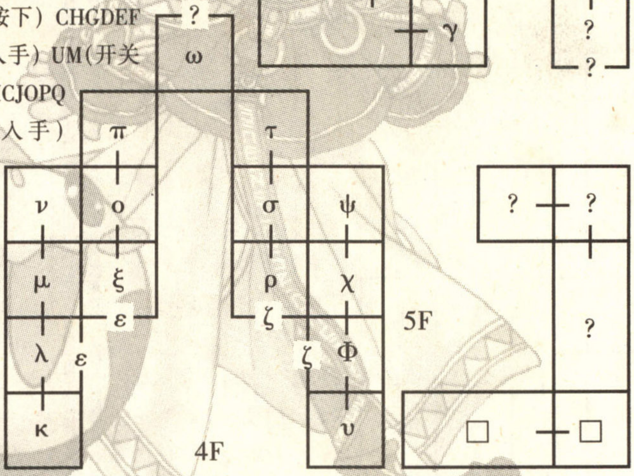


迷宫道路的顺序:
ABCDEDCBGHIJKJMNO
PQRSRQTUTQVWXYZ
αβγδγβαδεζηθιλμνξ

ドレッドノート



迷宫道路的顺序： ABCDID(开关按下) CHGDEF(钥匙入手) EDGKLXUT(ハート入手) UM(开关按下) UXLMN(钥匙入手) MLKGHCJOPQ(钥匙入手) PORSVWXY(钥匙入手) XWVSRZαδ"νπτψ 分别可以得到メダル"ηθιω ⅠⅡⅢⅣⅤⅥⅦ



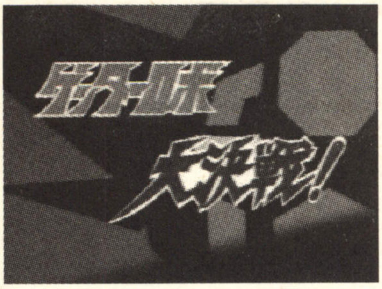
A:开始地点
C:ハイパーナイト×2
D:用开关打开门
F:钥匙
G:用开关打开门
H:スリーピーボム×1
L:スリーピーボム×1
M:用开关打开门
N:钥匙
O:シールドブル×2
(在开关上等待数秒扉开)
Q:スリーピーボム×4(钥匙)
R:ディスクフォース×1
U:用开关打开门
T:ハート
W:スリーピーボム×4
X:ディスクフォース×2
Y:シールドブル×2(钥匙)
(全灭后扉开)
γ:送往入口
δ:进入后 α 的门关闭
ε:钥匙
ζ:钥匙
θ:ナイトのメダル
ι:マスターのメダル
κ:钥匙
μ:ポットントン(BOSS)
ν:ニンジャのメダル
ο:ホータイン(BOSS)

π:ドラゴンのメダル
σ:ヘルガエラー(BOSS)
τ:ドルイドのメダル
υ:钥匙
χ:ヒノキング(BOSS)
ψ:メイジのメダル
Ⅱ:ハイパ ナイト×2
Ⅳ:ハイパ ナイト×2
(其中一体持有钥匙)
Ⅶ:イーバスーバイス(BOSS)

CJ 间、OR 间、RZ 间、αδ 间、λμ 间、ξο 间、ρσ 间、φχ 间、Ⅳ Ⅴ间用钥匙

GK 间、JO 间、Zα 间、ελ 间、ε ξ 间、ζρ 间、ζφ 间、ιω 间、ω Ⅰ间、Ⅴ Ⅵ间楼梯



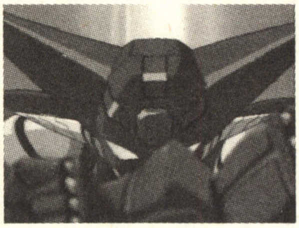


盖塔机器人大决战

机种:PS　类型:SRPG　厂商:BANDAI　发售日:发售中　媒体:CD-ROM

本攻略是以个人进行游戏的流程作为参考，在战术使用及敌方数据方面可能会与各位玩家有所不同,敬请谅解。



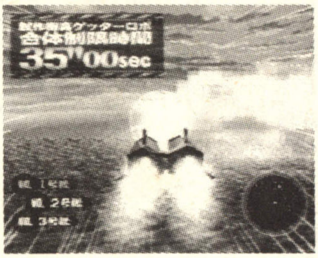
POINT 1　合体的有效利用

在本游戏中，ゲッター只有在合体之后才会有足够的战斗力与敌人周旋，所以每关最开始时玩者应将能够合体的机体摆在一起，这样在下个回合便可组合成强大的ゲッター队。

此外，合体与分离在战斗过程中也会有其它的妙用。这就是分离后玩者可利用距敌人最近的机体重新合体，这样就可缩短双方的距离,为下一步的行动创造条件。

POINT 2　合体测试的通过

本游戏的主人公并不是可以驾驶所有机体的，当有新的机体出现，玩者应查阅该机体所需驾驶员的等级。主人公必须通过合体测试，获得相应等级之后才能成为驾驶员。



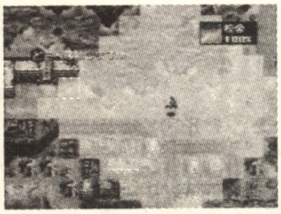
第一话　发进ゲッターロボ

作战:隼人说得

备考:前往隼人的校舍

败北:我方全灭

首先应让我方机体飞往隼人所在的校舍,在此待机后就会发生情节。第二回合时,主角登场,一同前来的还有驾驶ベアー号的早乙女博士及驾驶レディコマンド的ミチル。敌方角色ギギ HP 为 1520, EN 为 30, LV 为 2,将其消灭之后ゲッター便可进行合体。





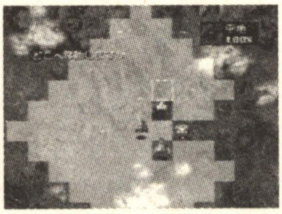

第三话　时はきた!われら恐龙帝国

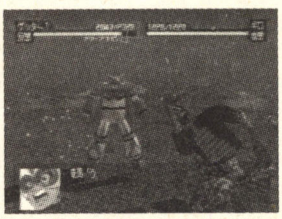
胜利:敌方全灭

备考:节约使用ゲッター的 EN

败北:我方全灭

本关登场的敌人包括バル(HP: 2220、EN: 30、LV: 3),ギロ(HP: 1220、EN: 30、LV3),バス(HP: 1505、EN: 16、LV: 3)。我方同伴武藏会在第二回合登场,而当消灭一定敌人后会有敌方也会有增援出现。注意ウル(HP: 3563、EN: 30、LV: 3),可用ゲッタービーム对付它。





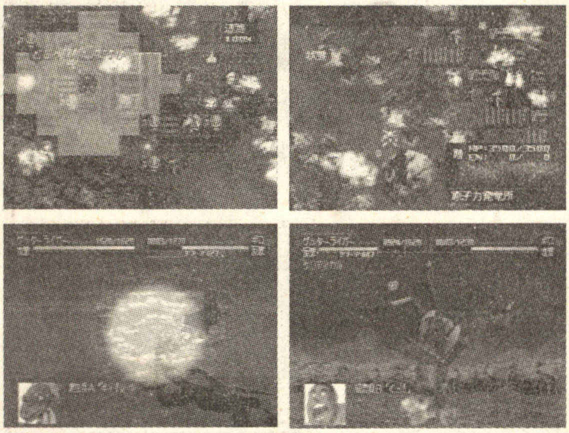

第三话　ゲッター対ゲルター

胜利:量产型ゲッター1破坏

备考:ゲッターG使用

败北:我方全灭、原子力发电所破坏

在这关我方得到了新的机体——ゲッターG，这是比ゲッター更强大的伙伴，它的使用将对本关的胜负起到关键影响。至于敌方需小心的是ゲッター1(HP:3574、EN:100、LV4)，其它敌人则相对较弱，很容易便可将其消灭。



第四话　ゲッターロボ击灭作战

胜利:ゲラ击破

备考:ゲラ不可行动

败北:我方全灭

由于ゲラ是不可移动的，所以需要注意的是其武器的射程范围。当将デラ破坏之后，它便会巨大化，此时敌方增援出现。在这个时候普通攻击是无法将ゲラ击毁的，只要根据对话中所提示的位置让ゲッター站在那里，一定回合过后便可取得胜利。



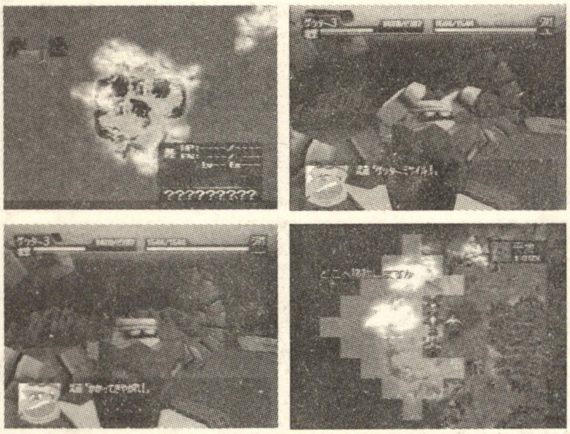
第五话　新たな力、新たな敌

作战:敌方全灭

备考:ゲッター3可在水中进行战斗

败北:我方全灭

本关登场的敌人包括バス(HP:1505、EN:16、LV:6)，バル(HP:2286、EN:40、LV:6)，ギロ(HP:1286、EN:40、LV:6)，ジガ(HP:1644、EN:41、LV:6)。第七回合时，敌方增援和我方同伴均会登场。最重要的技巧是有效使用ゲッター3水中的优秀性能。



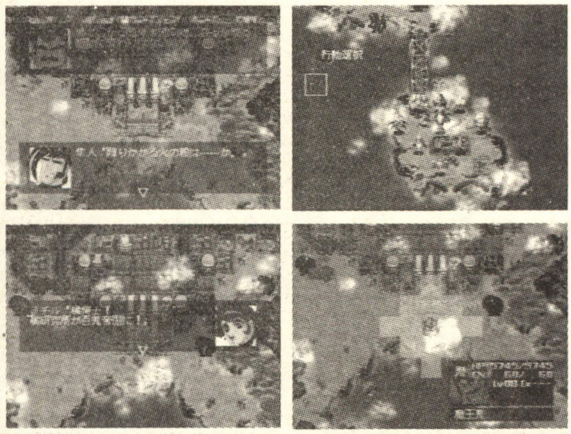
第六话　研究所を救え(前篇)

胜利:魔鬼王击破

备考:注意魔鬼王的弱点

败北:我方全灭

本关登场的敌人包括メカ一角鬼(HP:1795、EN:45、LV:8)，メカ半月鬼(HP:1495、EN:45、LV:8)，魔鬼王的HP为5745，EN为60，LV为8，将其消灭后会出现敌方增援及MOVIE，胜利条件改变。过关后玩者可在救援桔研究所与救援早乙女研究所两个选项中选择。



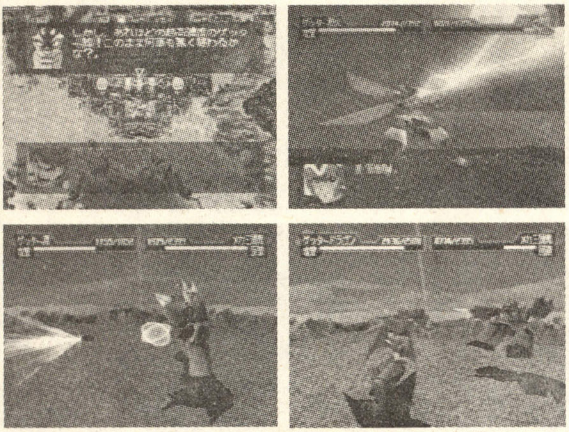
第六话　研究所を救え(后篇)

胜利:敌方全灭(本攻略以留在桔研究所为例)

备考:可以利用广大的战场

败北:我方全灭

本关登场的敌人包括メカ一角鬼(HP:1795、EN:45、LV:8),メカ半月鬼(HP:1495、EN:45、LV:8),メカ三头鬼(HP:2395、EN:45、LV:8)。第四回合时,敌方增援出现,除メカ半月鬼外,还有巨兽鬼(HP:3295、EN:45、LV:8)和メカ海王鬼(HP:2495、EN:45、LV:8)。



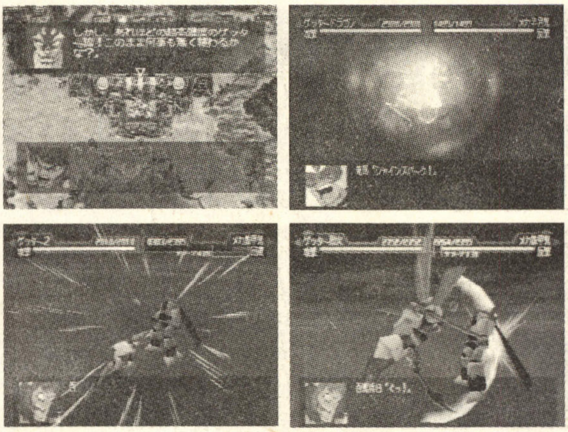
第七话　ファーストアタ

胜利:敌方全灭

备考:最好在海中作战

败北:我方全灭

本关登场的敌人包括メカ一角鬼(HP:1795、EN:45、LV:9),メカ半月鬼(HP:1450、EN:45、LV:9),巨兽鬼(HP:3295、EN:45、LV:9),メカ一本鬼(HP:5094、EN:60、LV:9),メカ铁甲鬼(HP:2395、EN:45、LV:9),敌方增援中将会有メカ蚁(HP:2305、EN:77、LV:9)。



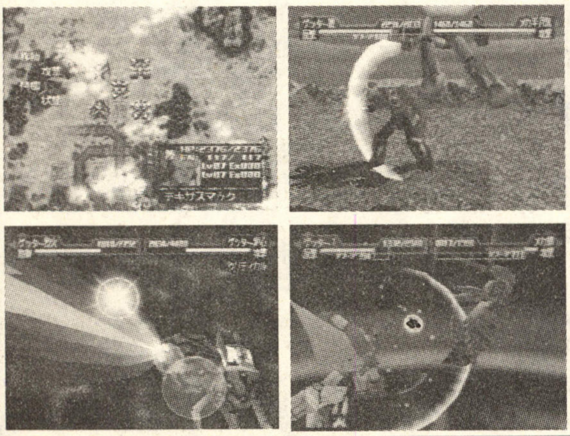
第八话　大型移动舰テキサス

作战:敌方全灭

备考:保护テキサス

败北:テキサス破坏

除了以前登场的メカ一角鬼、メカ半月鬼、巨兽鬼、メカ铁甲鬼外,敌方增援中还会有新敌人——メカ五本鬼(HP:4569、EN:50、LV:10)出现。注意,敌方增援是从地图下方登场,所以前进过程中应注意对移动战舰テキサス的保护。



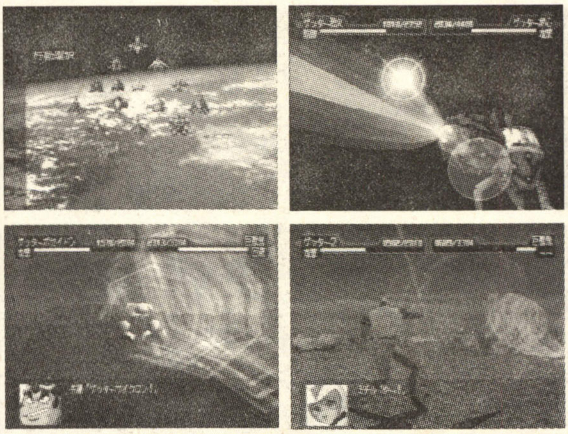
第九话　真ゲッターロボ

胜利:ゲッター炉心破坏

备考:ビーム卫星周围有三个炉心,要将其破坏。

败北:我方全灭

本关登场的敌人是以メカ蝉(HP:1590、EN:65、LV:10)为主,此外还有ギカント×3(HP:2500、GE:0),四个炉心HP均为4400。每当玩者破坏一个炉心,就会出现敌方的增援,所以我方同伴应注意待机的位置。此外,还要小心炉心的地图兵器。



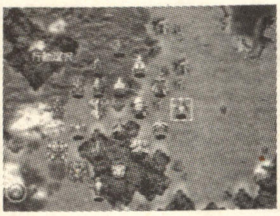
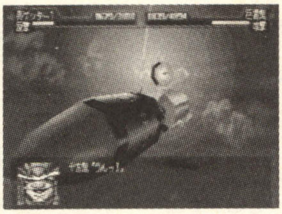
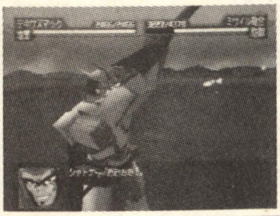
第十话　恐怖の细菌ミサイル

胜利:细菌ミサイル炮台破坏

备考:要将炮台逐一破坏

败北:我方全灭、一定回合内ミサイル炮台未能破坏

本关的任务主要是将从地图上出现的ミサイル炮台(HP:4370、EN:55、LV:12)逐一破坏,但是这些炮台并非完全显露在地图上,玩者每次也只能击毁一个。下一个炮台有可能会在较远的位置出现,所以玩者可利用ゲッター地下行动的特殊能力。


第十一话　百鬼帝国最后の日

胜利:ウザーラ破坏

备考:考虑好是迂回还是直接前进

败北:我方全灭

基本上以前曾登场的敌人都会一一出现,如メカ一角鬼、メカ半月鬼、メカ海王鬼、メカ铁甲鬼、メカ巨兽鬼等,此外还会有メカ三头鬼(HP:2415、EN:55、LV:13)及メカ钢头鬼(HP:2070、EN:55、LV:13)登场。BOSS ウザーラ HP 为 7992,EN 为 205,要小心对付。





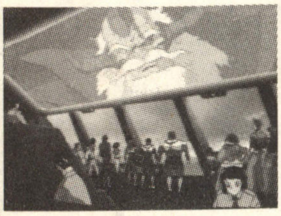

第十二话　プロフェッサーラントウ登场

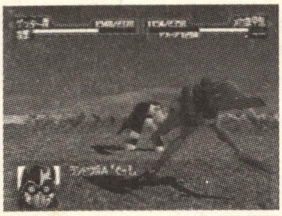
作战:敌方全灭

备考:考虑敌方特性

败北:我方全灭

本关的敌人是由メカ巨兽鬼、メカ铁甲鬼、メカ海王鬼和ジガ、ビクドロン、モバ、ウル、シャコン所组成的混和军团。第四回合结束时敌方增援将会在左下方出现,其中包括ギガント×2(HP:3058、EN:92、LV:13)和ビーン(HP:1558、EN:55、LV:13)等。



第十三话　兄と妹

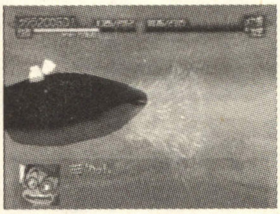
胜利:ガローン破坏

备考:小心敌人对翔的攻击

败北:我方全灭

本关敌人包括有ガローン(HP:6494、EN:194、LV:16),クラブ(HP:3132、EN:65、LV:16),ジヤコン(HP:2660、EN:65、LV:16)、ワーム(HP:2369、EN:65、LV:16),ギカント×2(HP:3132、EN:102、LV:16)和ビーン(HP:1632、EN:65、LV:13),无难点。





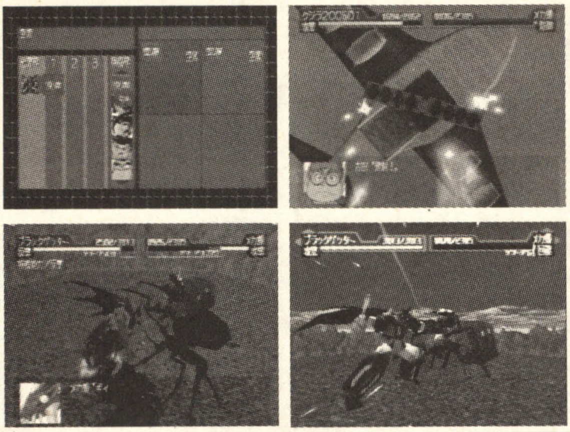

第十四话　黑いゲッター

胜利:敌方全灭

备考:三思而后行

败北:我方全灭

起初要选择哪一位驾驶员乘座黑色的ゲッター，建议大家让主角出场，此外流龙马也是不错的选择。黑ゲッター将与来袭的敌人展开战斗，与其配合只有一艘大型战舰。在本关中每一步行动都要经过仔细考虑，大型战舰的修复功能也要经常利用。



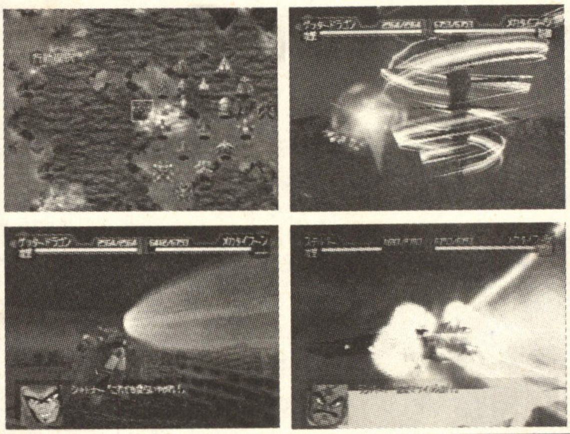
第十五话　恐怖の巨大龙卷

胜利:现场调查

备考:向街市前进

败北:我方全灭

当我方机体接近街市时，敌军就会出现，胜利条件也改变为破坏メカタイフーン。我方成员应集中力量将敌方的小喽罗全部消灭，最后再集中力量对付メカタイフーン。注意，当其周围的冲击波缩小之后才可给予伤害，否则根本无法取胜。



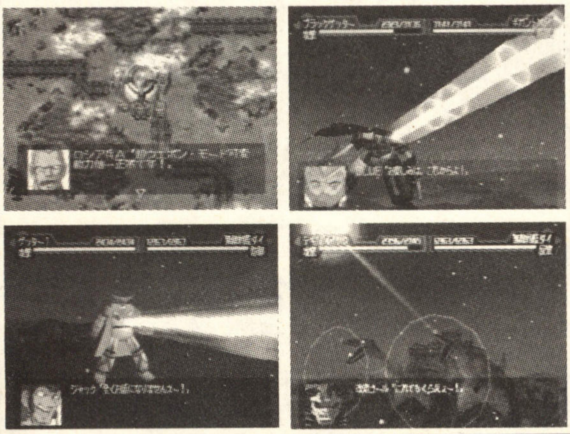
第十六话　超兵器ボルガ

作战:ボルガ护卫

备考:守卫一定回合

败北:ボルガ破坏

本关的主要任务是防止ボルガ遭到敌人的破坏，起初该机体是无法移动的，在这段时间玩者应分配好战力与周围的敌人进行战斗。敌方的无敌战舰（HP:6963、EN:146、LV:19）是无法破坏的，只有等ボルガ能量聚齐后才会发生特殊情节，将该战舰一举击毁。



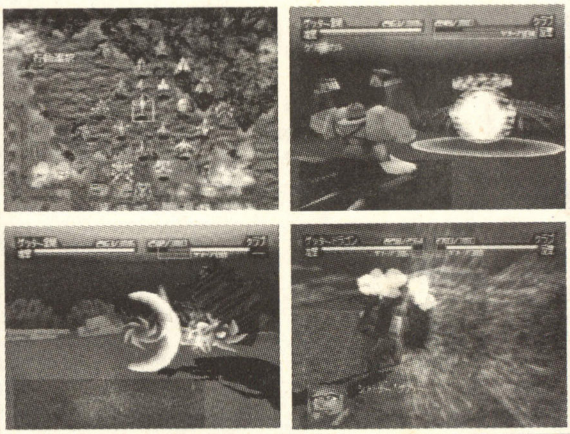
第十七话　苏った帝王

胜利:敌方全灭

备考:注意我方的能量

败北:我方全灭

起初登场的都是一些好对付的弱小敌人，但当消灭了一定数量后就会有增援出现，其中包括改造ウザーラ（HP:8564、EN:217、LV:20）。本关地形比较复杂，海陆交错，玩者可视地形不同改变ゲッター的形态。注意后期胜利条件将改变为破坏改造ウザーラ。



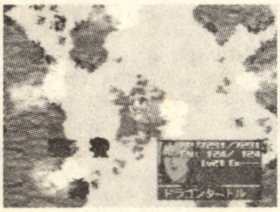
第十八话　テキサスVSドラゴンタートル

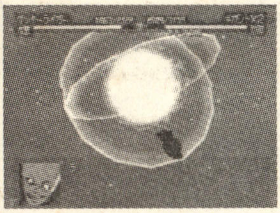
胜利:ドラゴンタートル破坏

备考:前往地图下方的アラスカ基地

败北:テキサス破坏、ドラゴンタートル到达アラスカ基地

实际上开始时是无法将ドラゴンタートル破坏的，我方只有全力向アラスカ基地前进。随着情节的发展，胜利条件会改变为让テキサス撞击ドラゴンタートル，此时我方就应让テキサス尽快赶到ドラゴンタートル旁边待机，这样就可将其消灭。






第十九话　蛇牙城の最终决战

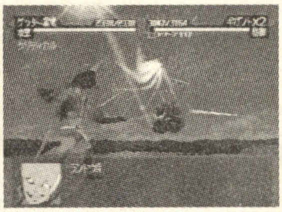
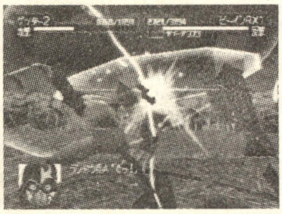
胜利:蛇牙城破坏

备考:小心本关的BOSS

败北:我方全灭

开始时，敌方会强制将我方的机体炸散，这样一来就会给合体造成很大麻烦，玩者应尽快集结ゲッター队。在战斗一段时间后，敌方增援会在BOSS周围出现，这附近的我方机体务必小心。此外，当BOSS HP减至一半时，又会有新的敌方增援登场。



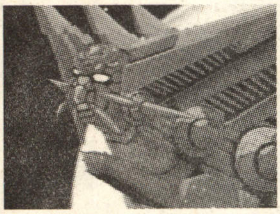
第二十话　宇宙へ

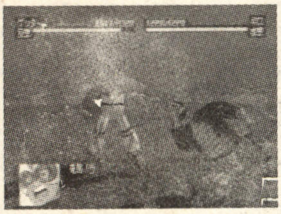
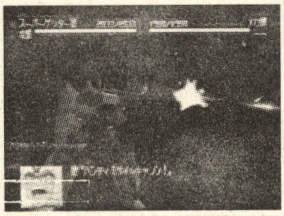
作战:敌方全灭

备考:仔细考虑

败北:ゲッターエンペラー被破坏

本关的敌人主要由メカ蜂和メカ蝉组成，当消灭大部分敌人后增援会陆续出现，其位置一般是在地图左、右等处。当ボグラム D7(HP:16242、EN:247、LV:23)登场后，胜利条件会改变为将ボグラム破坏。注意，ゲッターエンペラー的地图兵器射程极远，可加以利用。



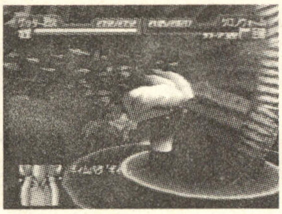
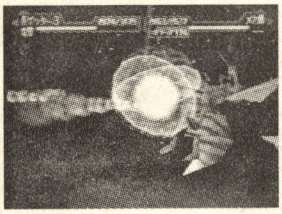
第二十一话　大决战!

作战:クロノウォーム破坏

备考:突进

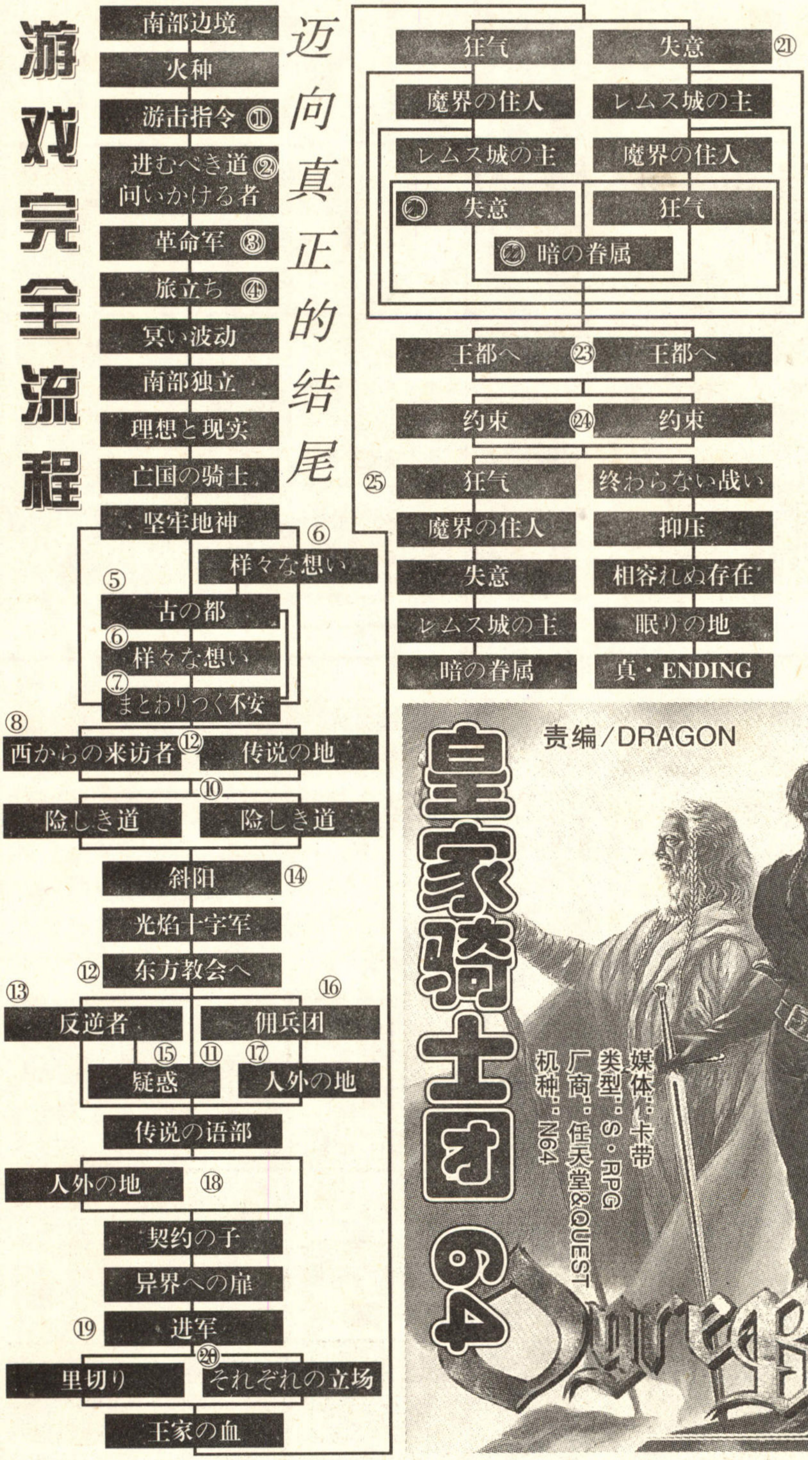
败北:我方全灭

在本关的初期，敌人只要被消灭一个，其基地处就又会出现一个，所以根本无法将路上的小喽罗消灭干净。建议大家最好将所有机体潜入地下或搭载上大型战舰，与敌人游斗，这样只要过了15回合就会有特殊情节出现。接下来，我方便可集中力量向BOSS攻击。

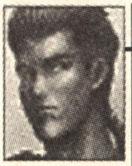

1. 任务开始前，レイア成为仲间。
2. 情节 2"进むべき道" 和情节 3"问いかける者" 任意完成一个，完成后去アルバ地域将发生事件，情节 4 在"革命军"的战场ヴォレムス采堀场出现。
3. 过关后，フレデリック处刑事件发生，序草情节 1"南部边境"与ディオ的决战事件中选择"分かった"，如选择"……"，ティオ将失踪。此处以デスティン为首的ゼノビア的勇者和アンキセス成为仲间时，则应选择"俺には出来ない"。
4. 任务中カトレーダ成为仲间，另外与カトレーダ接触并完成任务的话，过关后的事件中，アスナベル将成为仲间。
5. 战斗终了后，人们的好感度高的话リーデル成为仲间，此后进入情节 5。
6. 第 1 章情节 4"革命军" 的ムレデリック处刑事件中选择"俺には出来ない"时，任务之中アイーシャ成为仲间。另外，已经完成情节 6 则情节 5 不出现。
7. 情节 5、6"样样な想い"完成后，完成任务时ヴァド成为仲间，另外第 1 章情节 4"革命军"的フレデリック处刑事件中选择 1"俺には出来ない"时，任务完成后サラディン成为仲间。
8. 民众的好感度低时，仲间中シィン成为仲间。
9. 无论完成哪关，只要在从世界地图上移动至ウェンティヌス地方之前，还可再玩一个情节。
10. 情节 8、9 过关后拜访ウェンティヌス，マグナス将告之今后的方针，此时选"私情を舍てるつもりだ"则进入情节 10，选"和解するつもりだ"进入情节 11，选择"和解～"时，在第 3 章アンキセス可成为仲间，但在ムレテリック处刑事件中要选"俺には出来ない"。
11. アンキセス成为仲间的条件，第 2 章情节 11"险しき道"中战斗终了时アンキセス仍生存，在第 3 章开头事件中他会成为仲间。
12. レイア生存时，在任务前的事件中メレディア出场，并成为仲间。
13. アイーシャ、コラディン没有成为仲间时，任务结束后，ビスク成为仲间。
14. 战斗终了时エウロベア仍生存，她就会成为仲间。
15. 情节 8"传说の语部"过关前可互相往来，所以可玩双方的情节。
16. 任务中バウル加入仲间。
17. アイーシャ、サラディン成为仲间，民众的好感度高时，任务中デボネア成为仲间。
18. 情节 7"人外の地" 未过关时，情节 8"传说の语部" 过关后进入此情节。アイーシャ、サラディン成为仲间，民众的好感度高时，任务中デボネス成为仲间。
19. アイーシャ、サラディン、デボネア成为仲间，民众的好感度高时，任务中デスティン加入，好感度极高时，ギルバルド也一同加入。
20. ティオ为仲间时进入情节 2"里切り"，如离开队伍去向不明则会进入情节了"それぞれの立场"。
21. アイーシャ、サラディン、デボネア、テステイン、ギルバルト一个也不是仲间时，任务结束时カース仍生存的话就会加入。
22. 情节 9"暗の眷属"与故事无直接关系，可随时进入。
23. 情节 8"レムス城の主"过关后进入情节 10，未过关则进入情节 11。
24. 在第 2 章事件中选择"私情を舍てる"时，进入情节 12，选择"和解するつもりだ"则进入情节 13。
25. 情节 19"抑压"过关前，可玩左侧的情节（但是已通过"王都へ"的话，那么在前往左侧的情节时，将不会再有与右侧相同的情节出现，这一点大家一定要注意，因此想在最后锻炼等级的朋友多利用这一特点。

游戏完全流程



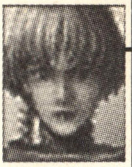


游戏中所有可以成为仲间的人物介绍



ディオ

序章情节1"南部边境"的作战会议后成为仲间，但是在以后的展开中可能会离开，一定要留住他。



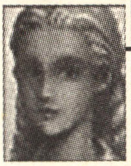
レイア

第1章情节1"游击指令"的作战会议后成为仲间，与マグナス共同行动直到最后。无特殊条件。



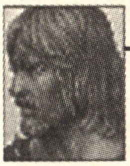
トロア

在第1章情节2"进れべき道"中解放交易地エルゴレア时，志愿加入革命军。无特殊条件。



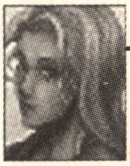
カトレーダ

第1章情节5"旅立り"中解放农场地ゲース时志愿加入，这时应该在仲间很少的情况下获得她的帮助，无特殊条件。



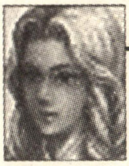
アスナベル

完过第1章情节5"旅立り"后成为仲间，拥有强大的实力，但他的加入是有条件的，条件是：过关前必须与カトレーダ相见。



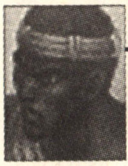
リーデル

第2章情节4"古の都"完成后，与民众的好感度高时会志愿成为仲间，这时的民众好感度如果达不到要求，则得不到本角色了。



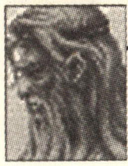
アイーシャ

第1章处刑フレデリック的事件中选择选项1，第2章情节5、6中就会自动加入并成为仲间。



ヴァド

第2章情节5、6过关后，完成情节7"まとわりっく不安"就可成为仲间，没达成以上条件则不可成为仲间。



サラデイン

第1章フレデリック处刑事件中选择选项1，完成第2章情节7后，本角色自动会成为仲间。



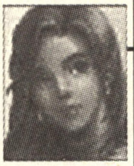
シイン

在第2章情节8"西から①来访者"中，访问农产地コバーマイン时出场，与民众的好感度低时成为仲间。



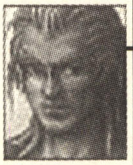
アンキセス

フレデリック处刑事件中选择选项1，在第2章"险しき道"之前的事件中选择2，在第3章开头成为仲间。



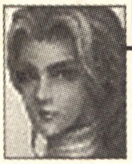
メレディア

第3章情节了"东方教会へ"的作战会议后レイア仍活着时，メレディア成为仲间，反之则无法成为仲间。



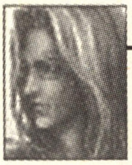
ビスク

第1章フレデリック处刑事件中选择选项2，第3章情节4"反逆者"过关之后，本角色成为仲间。



エウロペア

第3章情节5"疑惑"中做为客串部队出场，过关后成为仲间，有一定的要求，但要求是随机产生的。



デボネア

第3章情节7"人外の地"中成为仲间，但有要求：アイーシャ、サラディン成为仲间/民众的好感度高。



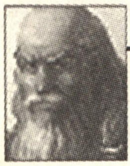
パウル

第3章情节6"佣兵团"中访问クングル后，可以成为仲间，目前来看仿佛也存在着隐秘的条件。



デステイン

最终章情节1"进军"中成为仲间（アイーシャ、サラディン、デボネア成为仲间/民众的好感度高）。



ギルバルド

最终章情节1"进军"中达到デステイン后，这就达成了条件，民众的好感度高时成为仲间。

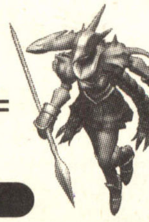


カース

最终章情节6"失意"中成为仲间，要求的条件是：デスティン等人一个也不在仲间行列中。



Ogre Battle 64 ~Person of Lordly Caliber



苍天骑士团之战役完全档案

南部边境

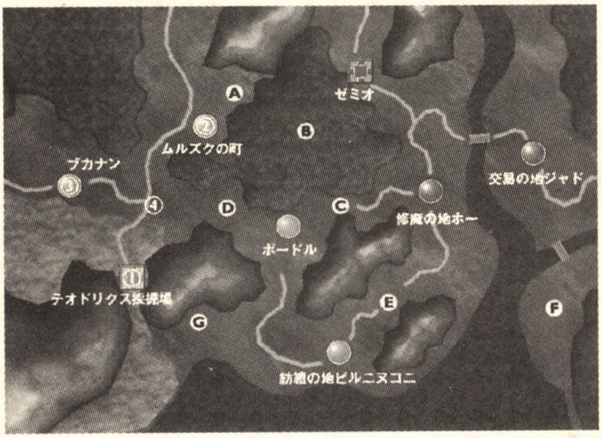
胜利条件:敌大本营压制
败北条件:自军大本营压制/主人公死亡

城市情报一览

名称	势力	人口	道德
ゼミオ	自军大本营	232	76
ムルズクの町	敌军	289	50
交易の地ジャド	自军	427	52
ブカナン	敌军	116	38
修魔の地ホー	自军	167	45
ポードル	敌军	248	71
纺织の地ビルニヌコニ	中立	212	50
テオドリクス采掘场	敌军大本营	50	33

隐藏道具一览

配置	道具名
A	ばろばろの服
B	ハードレザー
C	バルダーソード
D	再生の祭坛
E	パワーフルーツ
F	グレートボウ
G	キュアリーフ



火种

胜利条件：救出ユミル王子
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

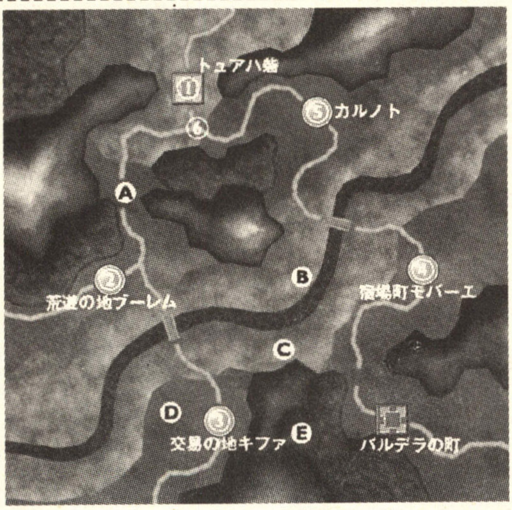
名称	势力	人口	道德
教示の地スアキン	自军大本营	268	63
セナルの町	敌军	65	40
ベルベラ	中立	101	62
デセ	敌军	251	48
工业の地イシロ	敌军	310	43
エルドレット	敌军	148	55
ゼイラの町	敌军	245	58
ヴォルムス采掘场	中立	50	44

隐藏道具一览

配置	道具名
A	キュアリーフ
B	クイットゲート
C	バックラー
D	ハードレザー
E	ライトメイス
F	キュアリーフ

游击指令

胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
バルデラの町	自军大本营	108	84
カルノト	敌军	173	42
荒游の地ブーレム	敌军	293	22
宿场町モバーエ	敌军	193	44
交易の地キファア	敌军	154	28
トュアハ砦	敌军大本营	4	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	レイピア
B	ボーンヘルム
C	羽饰り
D	キュアシード
E	ブレストプレート

進むべき道

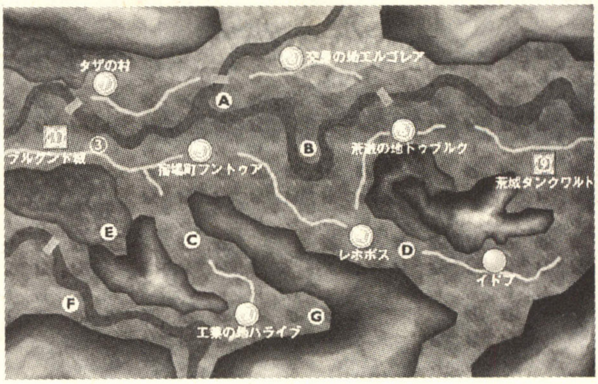
胜利条件:敌大本营压制
败北条件:自军大本营压制/主人公死亡/ユミル死亡

城市情报一览

名称	势力	人口	道德
荒城ダンクワルト	自军大本营	3	19
交易の 地エルゴレア	敌军	334	49
タザの村	敌军	24	47
荒游の地トゥブルク	敌军	205	31
宿场町フントゥア	敌军	288	77
レホボス	敌军	257	69
イドフ	中立	229	41
工业の地ハライブ	敌军	396	50
ブルグンド城	敌军大本营	4	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	魔道士の服
B	ローブ
C	シブレの杖
D	属性魔导书
E	とんがり帽子
F	アミュレット
G	キュアシード





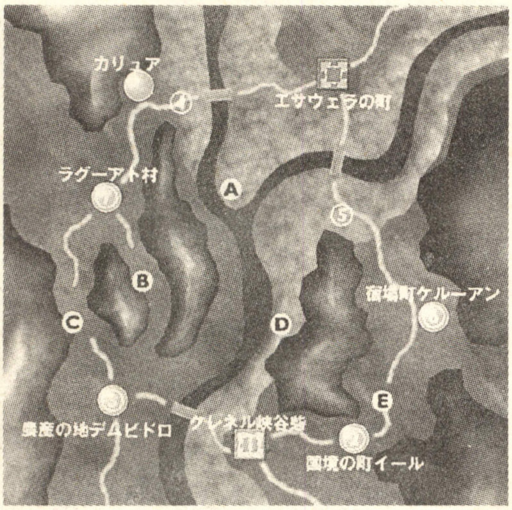
Ogre Battle 64 ~Person of Lordly Caliber



苍天骑士团之战役完全档案

问いかける者

败北条件：自军大本营压制/主人公死亡
胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

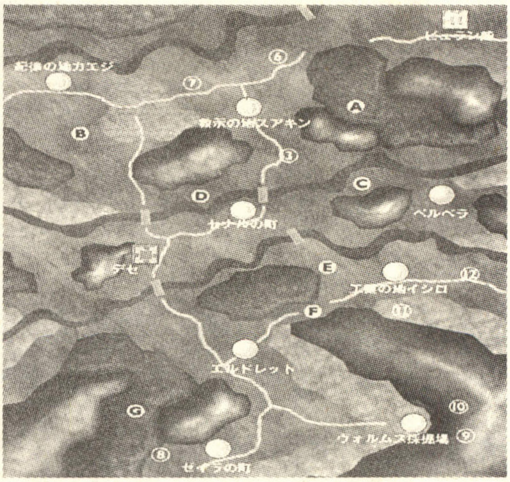
名称	势力	人口	道德
エサウェラの町	自军大本营	137	47
ラグーアト村	敌军	68	45
农产の地デムビドロ	中立	34	69
国境の町イール	敌军	210	52
宿场町ケルーアン	敌军	256	12
カリュア	中立	178	50
クレネル峡谷砦	敌军大本营	14	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	カイトシールド
B	アーメット
C	パワーフルーツ
D	プレートアーマー
E	バルダーソード

革命军

败北条件：自军大本营压制/主人公死亡
胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

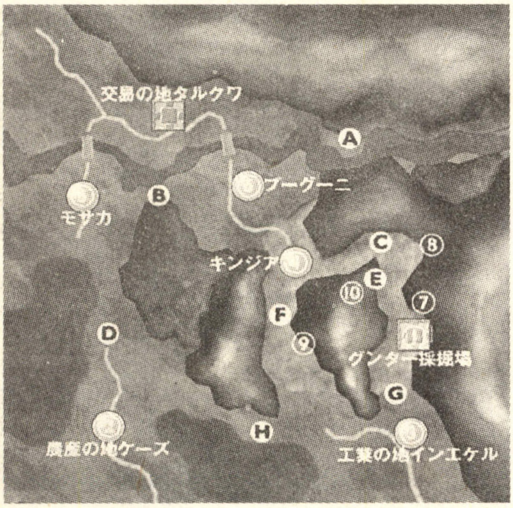
名称	势力	人口	道德
デセ	自军大本营	251	48
纪律の地カエジ	敌军	150	66
教示の地スアキン	敌军	268	63
セナルの町	敌军	65	40
ベルベラ	中立	101	62
工业の地イシロ	敌军	310	43
エルドレット	敌军	148	55
ゼイラの町	敌军	245	58
ヴォルムス采掘场	敌军	50	44
ピュラン砦	敌军大本营	12	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	キュアリーフ
B	プレートメイル
C	クイットゲート
D	バックラー
E	ハードレザー
F	ライトメイス
G	キュアリーフ

旅立ち

败北条件：自军大本营压制/主人公死亡
胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
交易の地タルクワ	自军大本营	263	39
モサカ	敌军	203	73
ブーグーニ	敌军	85	47
キンジア	敌军	159	69
农产の地ケーズ	敌军	45	57
工业の地インエケル	敌军	281	31
グンター采掘场	敌军大本营	16	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	パワーフルーツ
B	キュアリーフ
C	魔道士の服
D	属性魔导书
E	キュアリーフ
F	パワーフルーツ
G	シプレの杖
H	マリオネット

冥い波动

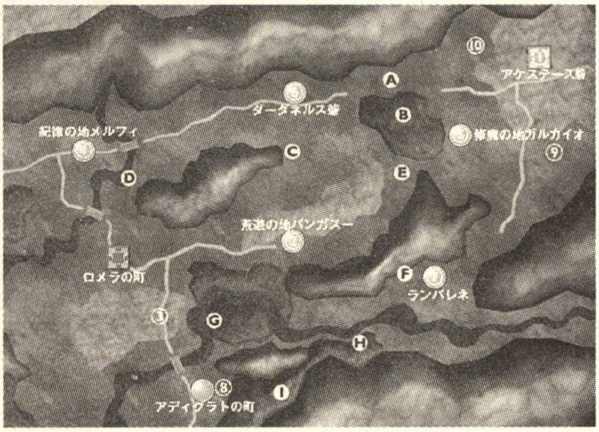
胜利条件:敌大本营压制
败北条件:自军大本营压制/主人公死亡

城市情报一览

名称	势力	人口	道德
ロメラの町	自军大本营	120	75
纪律の地メルフィ	敌军	97	61
修魔の地ガルカイオ	敌军	288	20
荒游の地バンガスー	敌军	192	46
ランバレネ	敌军	91	78
ダーダネルス砦	敌军	102	50
アディグラトの町	中立	169	10
アケステース砦	敌军大本营	161	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	アイアンクロー
B	ジンハット
C	キュアシード
D	ロザリオ
E	キュアリーフ
F	再生の祭坛
G	クロスアーマー
H	キュアシード
I	バスタードソード





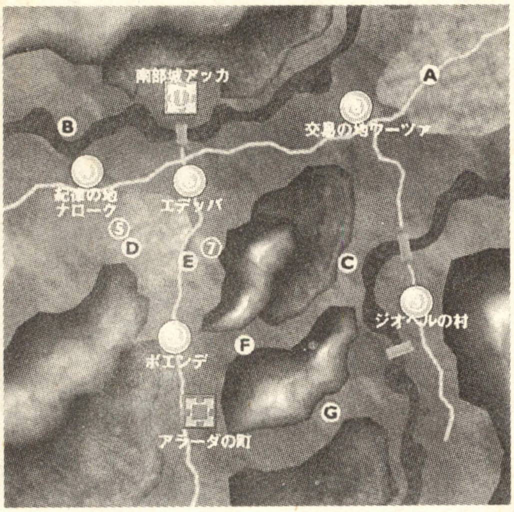
Ogre Battle 64 ~Person of Lordly Caliber



苍天骑士团之战役完全档案

南部独立

败北条件：敌军大本营压制/主人公死亡
胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

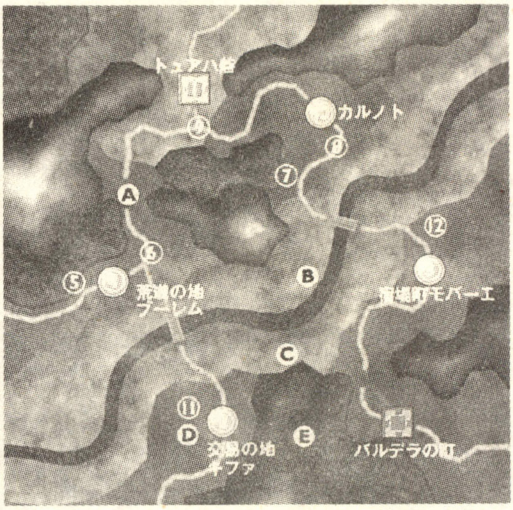
名称	势力	人口	道德
アラーダの町	自军大本营	126	55
交易の地ワーツア	敌军	126	87
纪律の地ナローク	敌军	58	68
エデッバ	敌军	206	67
ジオヘルの村	敌军	297	87
ボエンデ	敌军	213	15
南部城アッカ	敌军大本营	54	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	ロザリオ
B	ハチガネ
C	パワーフルーツ
D	アイアンクロー
E	ニンジャガーブ
F	属性魔导书
G	キュアシード

理想と现实

败北条件：敌军大本营压制/主人公死亡
胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
バルデラの町	自军大本营	108	84
カルノト	敌军	173	42
荒游の地ブーレム	敌军	293	22
宿场町モバーエ	敌军	193	44
交易の地キファア	敌军	154	28
トュアハ砦	敌军大本营	4	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	レイピア
B	ボーンヘルム
C	羽饰り
D	キュアシード
E	ブレストプレート

亡国の战士

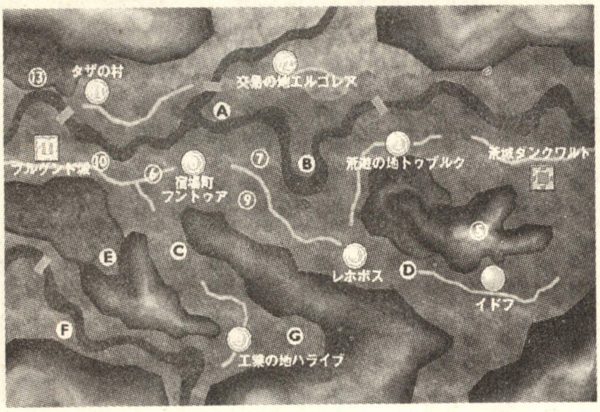
胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡

城市情报一览

名称	势力	人口	道德
荒城ダンクワルト	自军大本营	3	19
交易の地エルゴレア	敌军	334	49
タザの村	敌军	24	47
荒游の地トゥブルク	敌军	205	31
宿场町フントゥア	敌军	288	77
レホボス	敌军	257	69
イドフ	敌军	229	41
工业の地ハライブ	敌军	396	50
ブルグンド城	敌军大本营	4	50

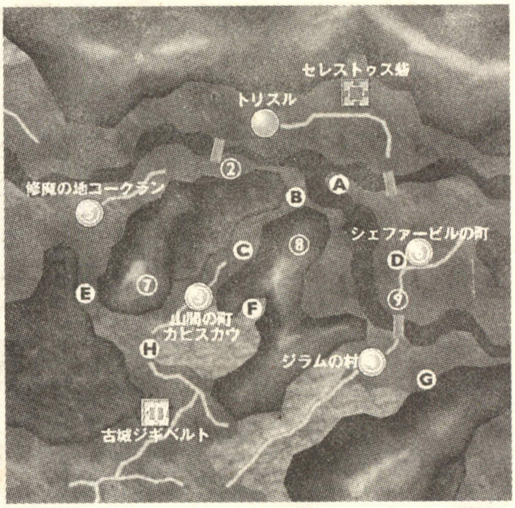
隐藏道具一览

配置	道具名
A	魔道士の服
B	ローブ
C	シプレの杖
D	属性魔导书
E	とんがり帽子
F	アミュレット
G	キュアシード



坚牢地神

败北条件：自军大本营压制/主人公死亡
胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
セレストゥス砦	自军大本营	52	50
修魔の地コクーラン	敌军	218	46
シエフアービルの町	敌军	162	56
山间の町カビスカウ	敌军	262	17
ジラムの村	敌军	80	88
トリスル	中立	243	49
古城ジギベルト	敌军大本营	53	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	ニンジャガーブ
B	パワーフルーツ
C	贤者の衣
D	魔道士の服
E	バルダーメイス
F	炎の魔导书
G	再生の祭坛
H	ブレシッドソード



Ogre Battle 64 ~Person of Lordly Caliber

苍天骑士团之战役完全档案



古の都

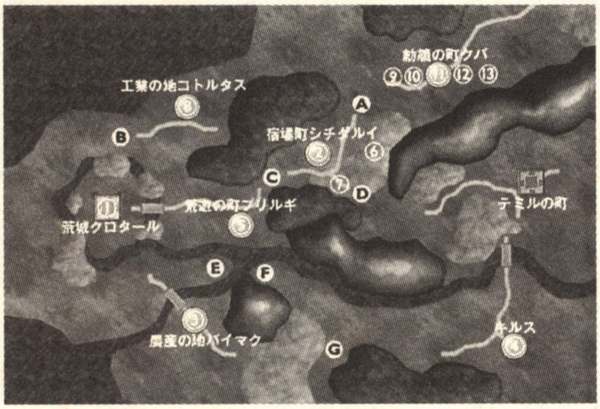
胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡

城市情报一览

名称	势力	人口	道德
テミルの町	自军大本营	273	25
纺织の地クパ	敌军	193	72
工业の地コトルタス	敌军	181	69
宿场町シチダルイ	敌军	196	16
荒游の町ブリルギ	敌军	280	25
农产の地バイマク	敌军	157	66
キルス	敌军	236	36
荒城クロタール	敌军大本营	27	50

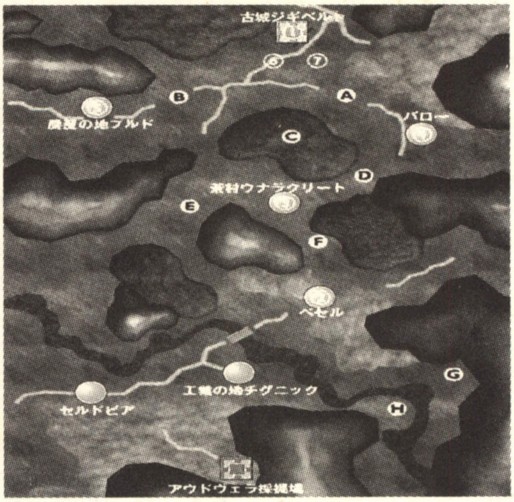
隐藏道具一览

配置	道具名
A	アーメット
B	サタンブローバー
C	バルダーアーマー
D	バリアントマント
E	クイットゲート
F	守护の腕轮
G	暗黑魔导书



様々な想い

胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

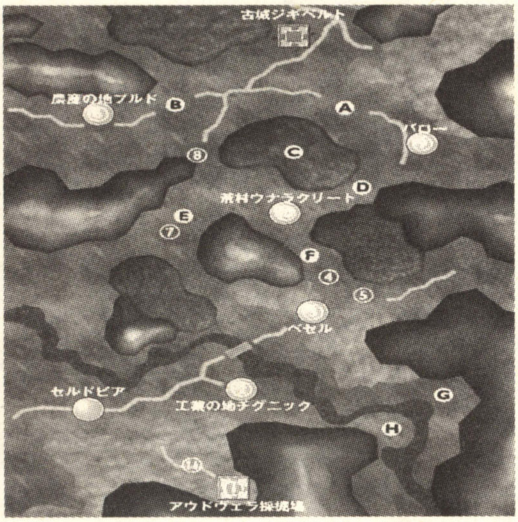
名称	势力	人口	道德
アウドヴェラ采掘场	自军大本营	103	66
农产の地プルド	敌军	147	69
バロー	敌军	241	32
荒村ウナラクリート	敌军	67	28
ベセル	敌军	273	78
工业の地チグニック	中立	226	40
セルドビア	中立	102	21
古城ジギベルト	敌军大本营	53	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	エストック
B	スケイルアーマー
C	精神の镜
D	フール
E	羽饰り
F	魔术师のローブ
G	ドラゴンシールド
H	水の魔导书

様々な想い

胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

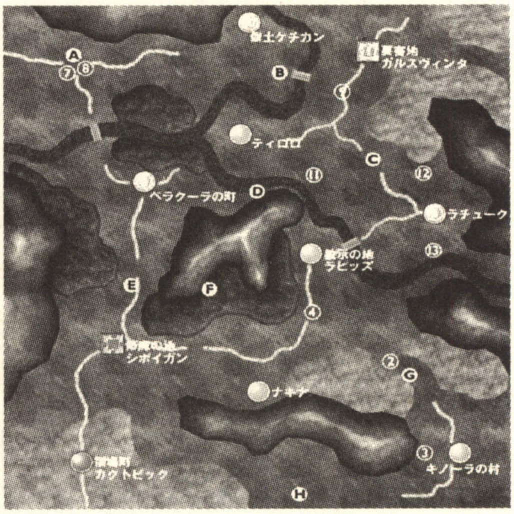
名称	势力	人口	道德
古城ジギベルト	自军大本营	53	50
农产の地プルド	敌军	147	69
バロー	敌军	241	32
荒村ウナラクリート	敌军	67	28
ベセル	敌军	273	78
工业の地チグニック	敌军	226	40
セルドビア	敌军	102	21
アウドヴェラ采掘场	敌军大本营	103	66

隐藏道具一览

配置	道具名
A	エストック
B	スケイルアーマー
C	精神の镜
D	フール
E	羽饰り
F	魔术师のローブ
G	ドラゴンシールド
H	水の魔导书

まとわりつく不安

胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
修魔の地シボイガン	自军大本营	91	37
僻土ケチカン	敌军	48	11
ティロロ	敌军	121	19
ベラクーラの町	敌军	123	74
ラチューク	敌军	201	28
教示の地ラピッズ	敌军	229	82
ナキナ	敌军	226	52
キノーラの村	中立	125	25
宿场町カクトビック	自军	289	33
要害地ガルスヴィンタ	敌军大本营	122	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	アークワンド
B	俊敏の石
C	サンダースピア
D	大地の魔导书
E	バックラー
F	リバイブストーン
G	魔术师のローブ
H	バルダーメイル



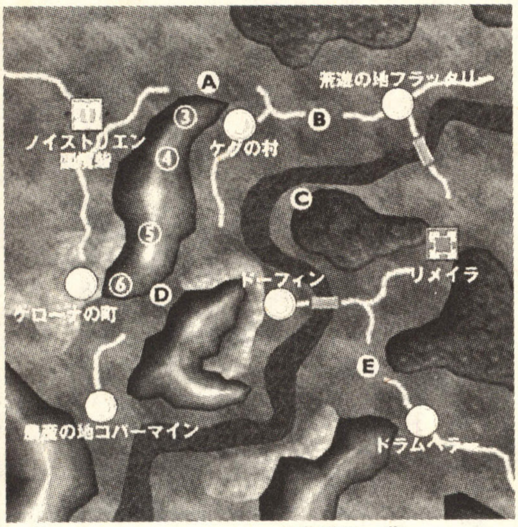
Ogre Battle 64 ~Person of Lordly Caliber



苍天骑士团之战役完全档案

西からの来访者

胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
リメイラ	自军大本营	63	42
荒游の地フラッタリー	敌军	270	80
ケグの村	敌军	157	14
ケローナの町	敌军	129	61
ドーフィン	敌军	112	86
农产の地コパーマイン	敌军	224	83
ドラムヘラー	敌军	216	58
ノイストリエン国境砦	敌军大本营	27	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	クイットゲート
B	クレイモア
C	守护の腕轮
D	イティバル
E	羽饰り

传说の地

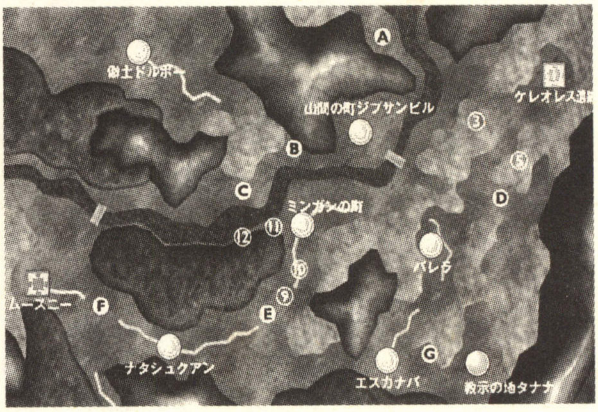
胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡

城市情报一览

名称	势力	人口	道德
ムースニー	自军大本营	117	35
僻土ドルボー	敌军	43	28
ナタシュクアン	敌军	188	48
ミンガンの町	敌军	122	39
山间の町ジプサンビル	敌军	86	53
エスカナバ	敌军	66	80
バレラ	敌军	171	81
教示の地タナナ	中立	160	41
ケレオレス遗迹	敌军大本营	31	50

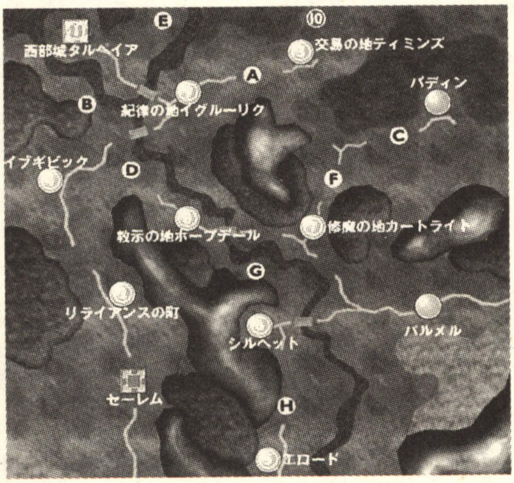
隐藏道具一览

配置	道具名
A	ドラゴンシールド
B	アークワンド
C	リバイブストーン
D	银の沙时计
E	プレートアーマー
F	ミンクのコート
G	风の魔导书



険しき道

胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

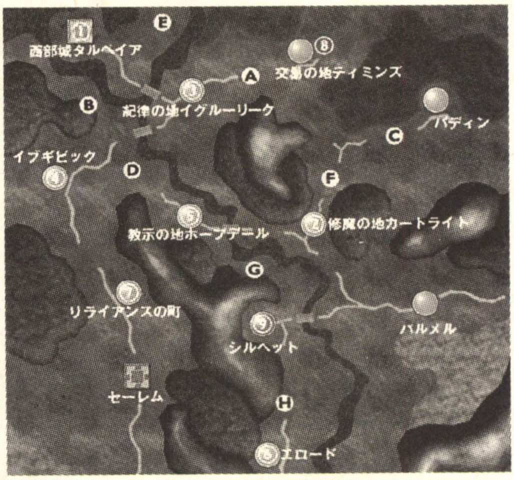
名称	势力	人口	道德
セーレム	自军大本营	140	84
交易の地ティミンズ	敌军	230	35
纪律の地イグルーリク	敌军	244	12
パディン	中立	236	10
イブギビック	敌军	253	67
教示の地ホーブデール	敌军	187	78
修魔の地カートライト	敌军	253	79
リライアンスの町	敌军	187	18
パルメル	敌军	99	15
シルヘット	敌军	213	55
エロード	敌军	122	33
西部城タルペイア	敌军大本营	177	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	バルダースピア
B	パワーフルーツ
C	暗黑魔导书
D	混沌の壶
E	アーメット
F	ヘビーアーマー
G	タワーシールド
H	ラブアンドピース

険しき道

胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
セーレム	自军大本营	140	84
交易の地ティミンズ	敌军	230	35
纪律の地イグルーリク	敌军	244	12
パディン	中立	236	10
イブギビック	敌军	253	67
教示の地ホーブデール	敌军	187	78
修魔の地カートライト	敌军	253	79
リライアンスの町	敌军	187	18
パルメル	敌军	99	15
シルヘット	敌军	213	55
エロード	敌军	122	33
西部城タルペイア	敌军大本营	177	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	バルダースピア
B	パワーフルーツ
C	暗黑魔导书
D	混沌の壶
E	アーメット
F	ヘビーアーマー
G	タワーシールド
H	ラブアンドピース



Ogre Battle 64 ~Person of Lordly Caliber



苍天骑士团之战役完全档案

斜阳

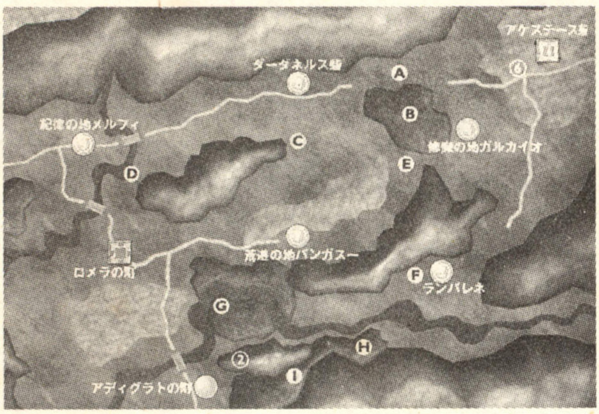
胜利条件:敌大本营压制
败北条件:自军大本营压制/主人公死亡

城市情报一览

名称	势力	人口	道德
纪律の地メルフィ	敌军	97	61
修魔の地ガルカイオ	敌军	288	20
荒游の地バンガスー	敌军	192	46
ロメラの町	自军大本营	120	75
ランバレネ	敌军	91	78
アディグラトの町	中立	169	10
アケステース砦	敌军大本营	161	50
ダーダネルス砦	敌军	102	50

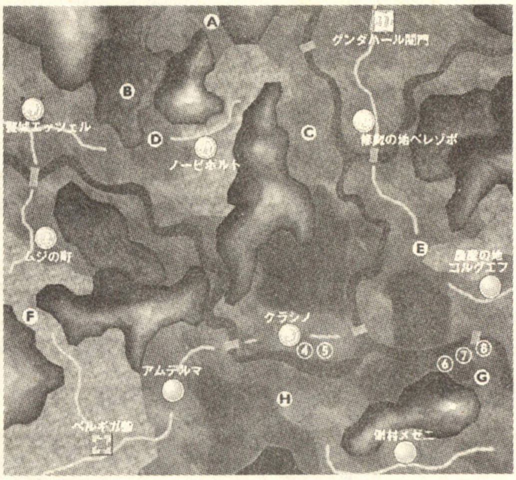
隐藏道具一览

配置	道具名
A	アイアンクロー
B	ジンハット
C	キュアシード
D	ロザリオ
E	キュアリーフ
F	再生の祭坛
G	クロスアーマー
H	キュアシード
I	バスタードソード



光焰十字军

胜利条件:敌大本营压制
败北条件:自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

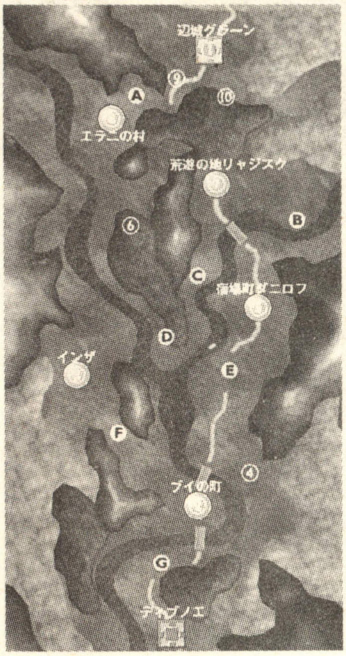
名称	势力	人口	道德
修魔の地ベレゾボ	敌军	215	34
ノービポルト	敌军	261	64
ムジの町	敌军	182	71
农产の地コルグエフ	敌军	215	40
クラシノ	敌军	48	69
アムデルマ	中立	31	87
僻村メゼニ	中立	61	29
グンダハール关门	敌军大本营	83	50
ベルギガ砦	自军大本营	87	82
坚城エッツエル	敌军	95	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	クイットゲート
B	タイタニアメイル
C	バトルファン
D	黑の魔导衣
E	ドラゴンシールド
F	石剑
G	暗黑魔导书
H	再生の祭坛

东方教会へ

胜利条件:敌大本营压制
败北条件:自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

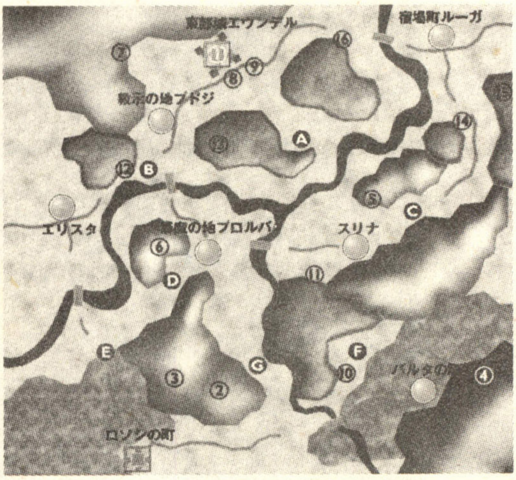
名称	势力	人口	道德
辺城グラーン	敌军大本营	266	50
ディブノエ	自军大本营	298	38
ブイの町	敌军	116	65
インザ	敌军	193	81
宿场町ダニロフ	敌军	142	53
荒游の地リャジスク	敌军	259	44
エラニの村	敌军	190	25

隐藏道具一览

配置	道具名
A	天使の果实
B	再生の祭坛
C	黑の魔导衣
D	俊敏の石
E	精密の水晶
F	命の杯
G	サンダーシールド

反逆者

胜利条件:敌大本营压制
败北条件:自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
宿场町ルーガ	敌军	237	26
教示の地プドジ	敌军	227	82
エリスタ	敌军	161	70
スリナ	敌军	208	40
修魔の地プロルバ	敌军	62	39
バルタの町	敌军	32	31
ロソシの町	自军大本营	45	87
东部城エウンデル	敌军	296	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	风の法衣
B	风の魔导书
C	キュアパック
D	バトルファン
E	ドラゴンシールド
F	リバイブストーン
G	银の沙时计



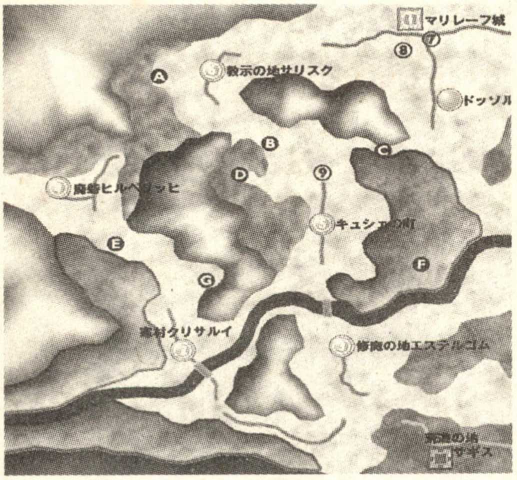
Ogre Battle 64 ~Person of Lordly Caliber



苍天骑士团之战役完全档案

疑惑

胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
キュシェの町	敌军	179	19
寒村クリサルイ	敌军	208	71
教示の地サリスク	敌军	234	13
荒游の地サギス	自军大本营	79	47
ドッソル	敌军	122	14
修魔の地エステルゴム	敌军	81	52
魔砦ヒルペリッヒ	敌军	141	72
マリレーフ城	敌军大本营	77	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	青龙の爪
B	暗黑魔导书
C	暗黑魔导书
D	ファイアクレスト
E	ドラゴンヘルム
F	キュアパック
G	秩序の书

佣兵团

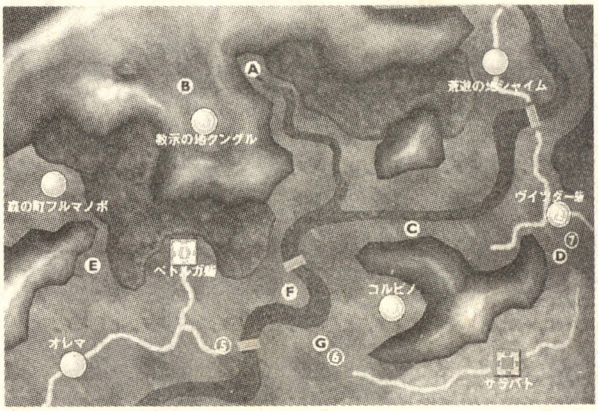
胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡

城市情报一览

名称	势力	人口	道德
荒游の地シャイム	敌军	44	44
教示の地クングル	敌军	295	89
森の町フルマノボ	中立	288	19
コルビノ	敌军	81	87
オレマ	敌军	212	53
コラバト	自军大本营	169	63
ヴィツダー砦	敌军	253	57
ベトルガ砦	敌军大本营	40	50

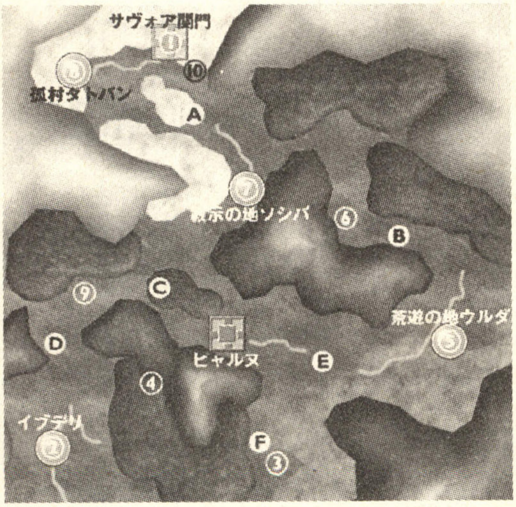
隐藏道具一览

配置	道具名
A	天使の果实
B	死者の指轮
C	キュアパック
D	秩序の书
E	ブラックキャット
F	雷神の弓
G	火龙の牙



人外の地

胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

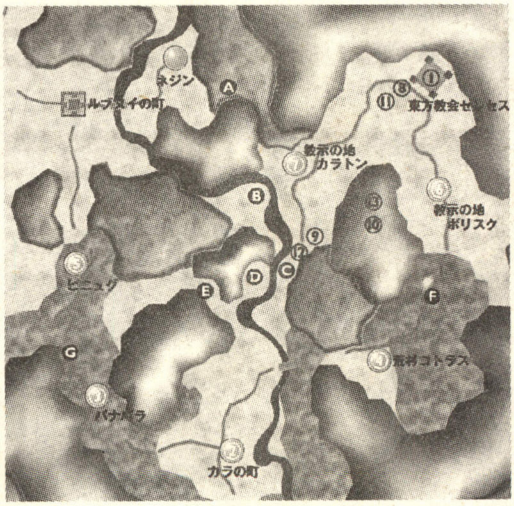
名称	势力	人口	道德
孤村タトバン	敌军	56	51
教示の地ソシバ	敌军	39	75
ピャルヌ	自军大本营	114	42
荒游の地ウルダ	敌军	172	51
イブデリ	敌军	191	69
サヴォア关门	敌军大本营	83	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	ペリダートソード
B	命の杯
C	再生の祭坛
D	精密の水晶
E	暗黑魔导书
F	スターダスト

传说の语部

胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
ネジン	自军大本营	192	57
ルブヌイの町	敌军	194	62
教示の地カラトン	敌军	136	57
教示の地ボオスク	敌军	232	66
ピニュグ	敌军	92	79
荒村コトラス	敌军	29	74
バナバラ	敌军	169	47
カラの町	敌军	243	16
东方教会セレセス	敌军大本营	34	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	混沌の壶
B	大天使の羽根
C	アイスチェイン
D	ペレグリンメイル
E	カラドボルグ
F	キュアパック
G	水の魔导书



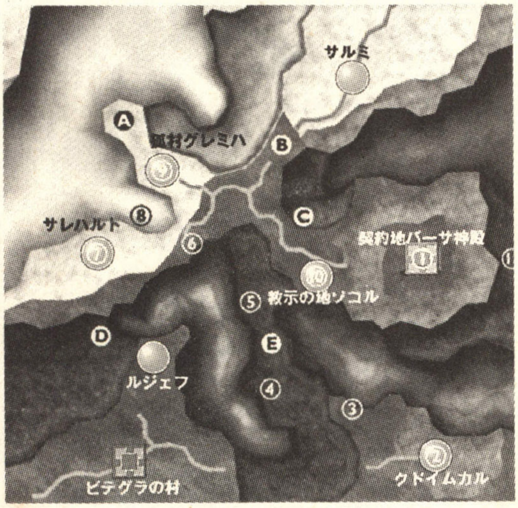
Ogre Battle 64 ~Person of Lordly Caliber



苍天骑士团之战役完全档案

契約の子

败北条件：自军大本营压制／主人公死亡
胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

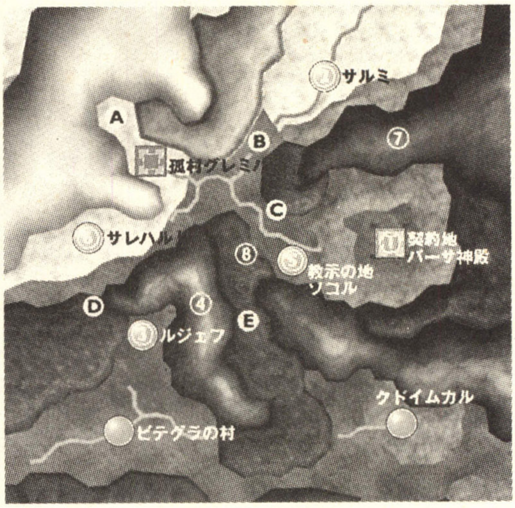
名称	势力	人口	道德
サルミ	敌军	82	47
孤村グレミハ	敌军	273	45
サレハルト	敌军	242	33
教示の地ソコル	敌军	259	37
ルジェフ	中立	109	10
ビテグラの村	自军大本营	188	67
クドイムカル	敌军	197	62
契约地バーサ神殿	敌军大本营	79	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	ラブアンドピース
B	ゼピユロス
C	ドラゴンシールド
D	マインゴーシュ
E	ポイニクスメイル

異界への扉

败北条件：自军大本营压制／主人公死亡
胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

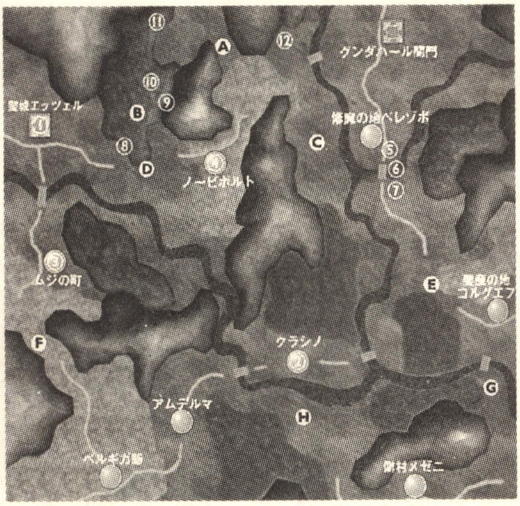
名称	势力	人口	道德
サルミ	敌军	82	47
孤村グレミハ	自军大本营	273	45
サレハルト	敌军	242	33
教示の地ソコル	敌军	259	37
ルジェフ	敌军	109	10
ビテグラの村	敌军	188	67
クドイムカル	敌军	197	62
契约地バーサ神殿	敌军大本营	79	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	ラブアンドピース
B	ゼピユロス
C	ドラゴンシールド
D	マインゴーシュ
E	ポイニクスメイル

進軍

败北条件：自军大本营压制／主人公死亡
胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

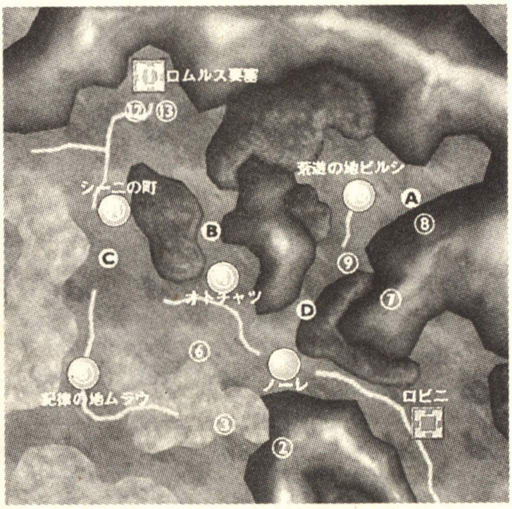
名称	势力	人口	道德
グンダハール关门	自军大本营	83	50
ベルギガ砦	敌军	87	82
修魔の地ベレゾボ	敌军	215	34
ノービボルト	敌军	261	64
ムジの町	敌军	182	71
农产の地コルグエフ	敌军	215	40
クラシノ	敌军	48	69
アムデルマ	敌军	31	87
僻村メゼニ	中立	61	29
坚城エッツエル	敌军大本营	95	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	クイットゲート
B	タイタニアメイル
C	バトルファン
D	黑の魔导衣
E	ドラゴンシールド
F	石剑
G	暗黑魔导书
H	再生の祭坛

里切り

败北条件：自军大本营压制／主人公死亡
胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
ロビニ	自军大本营	249	44
荒游の地ビルシ	敌军	157	11
シーニの町	敌军	70	17
オトチヤツ	敌军	141	11
ノーレ	敌军	85	80
纪律の地ムラウ	敌军	43	72
ロムルス要塞	敌军大本营	112	86

隐藏道具一览

配置	道具名
A	ダウジングロッド
B	誓约の圣布
C	ミスティコート
D	イービルスピア



Ogre Battle 64 ~Person of Lordly Caliber

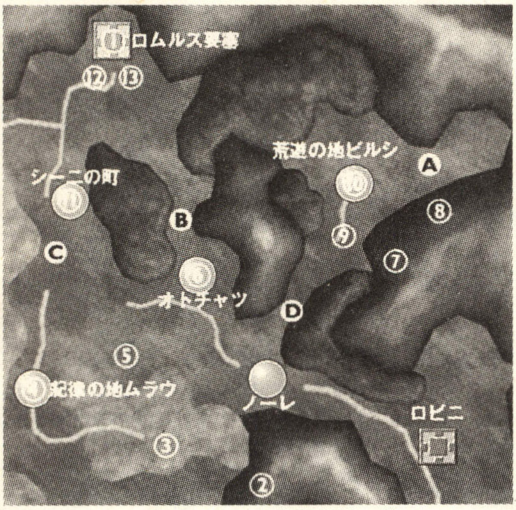


苍天骑士团之战役完全档案

それぞれの立场

败北条件：自军大本营压制／主人公死亡

胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
荒游の地ビルシ	敌军	157	11
シーニの町	敌军	70	17
オトチャツ	敌军	141	11
ノーレ	敌军	85	80
纪律の地ムラウ	敌军	43	72
ロビニ	自军大本营	249	44
ロムルス要塞	敌军大本营	112	86

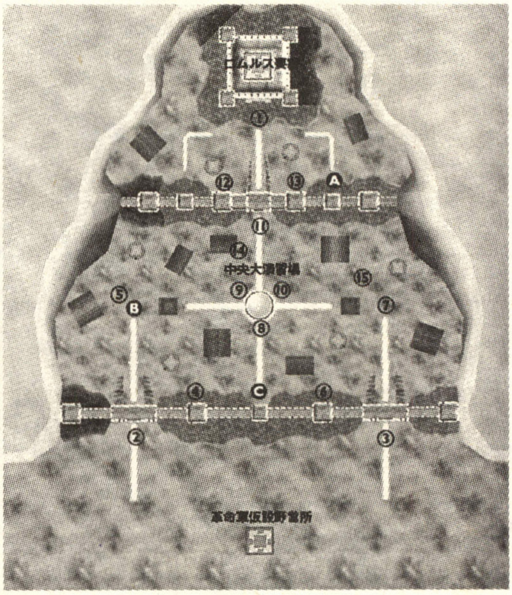
隐藏道具一览

配置	道具名
A	ダウジングロッド
B	誓约の圣布
C	ミスティコート
D	イービルスピア

王家の血

败北条件：自军大本营压制／主人公死亡／TIME OVER

胜利条件：アムリクウ的击破



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
ロムルス要塞	敌军大本营	112	86
中央大演习场	中立	0	50
革命军反设野营所	自军大本营	0	100

隐藏道具一览

配置	道具名
A	クサナギ
B	雷兽の盾
C	サンダーチェイン

狂气

胜利条件：敌大本营压制

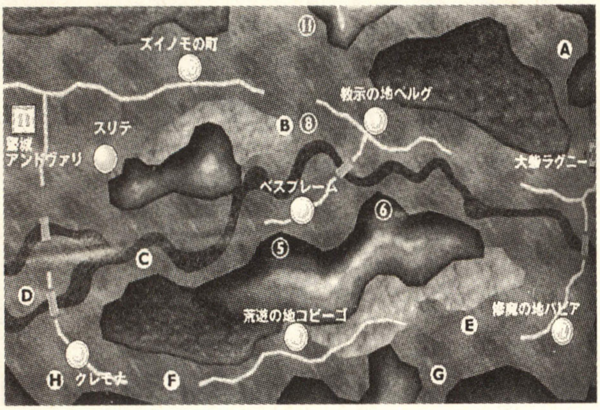
败北条件：自军大本营压制／主人公死亡

城市情报一览

名称	势力	人口	道德
ズイノモの町	敌军	27	70
教示の地ペルグ	敌军	220	60
スリテ	中立	174	50
ベスプレーム	敌军	163	11
修魔の地パビア	敌军	102	38
荒游の地コビーゴ	敌军	225	76
クレモナ	敌军	57	87
大砦ラグニー	自军大本营	115	76
坚城アンドヴァリ	敌军大本营	233	55

隐藏道具一览

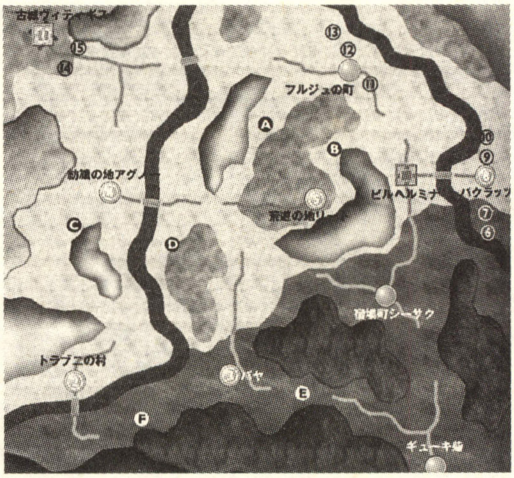
配置	道具名
A	天使の果实
B	キュアパック
C	テンペスト
D	龙玉石の剑
E	地龙の战斧
F	ホーリーランス
G	再生の祭坛
H	烙印の指轮



失意

败北条件：自军大本营压制／主人公死亡

胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

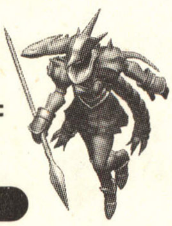
名称	势力	人口	道德
フルジュの町	敌军	205	76
ビルヘルミナ	自军大本营	268	54
パクラッツ	敌军	103	51
纺织の地アグノー	敌军	258	50
荒游の地リート	敌军	67	47
宿场町シーサク	中立	222	50
バヤ	敌军	288	81
トラブニの村	敌军	50	75
ギューキ砦	中立	48	27
古城ヴィティギス	敌军大本营	295	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	メテオストライク
B	サンダーシールド
C	ドラゴンヘルム
D	クイットゲート
E	ドラゴンシールド
F	守护の腕轮



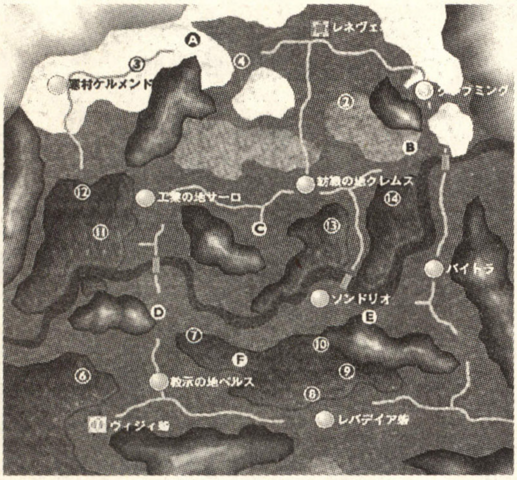
Ogre Battle 64 ~Person of Lordly Caliber



苍天骑士团之战役完全档案

魔界の住人

胜利条件:敌大本营压制
败北条件:自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

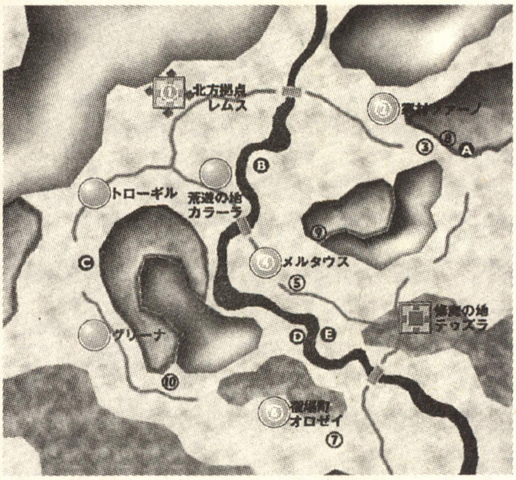
名称	势力	人口	道德
寒村ケルメンド	敌军	103	32
グレブミング	敌军	117	46
纺织の地クレムス	中立	206	53
工业の地サーロ	敌军	138	31
ソンドリオ	敌军	52	36
バイトラ	敌军	109	54
教示の地ベルス	敌军	207	77
レネヴェ城	自军大本营	228	55
ヴィジィ砦	敌军大本营	31	50
レバデイア砦	敌军	172	11

隐藏道具一览

配置	道具名
A	ロンギヌス
B	イグニス
C	精神の镜
D	天使の果实
E	アニヒレーション
F	ラブアンドピース

レムス城の主

胜利条件:敌大本营压制
败北条件:自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
寒村ファーノ	敌军	93	35
荒游の地カラーラ	敌军	93	55
トローギル	中立	74	55
メルタウス	敌军	235	87
グリーナ	敌军	37	38
宿场町オロセイ	敌军	253	73
修魔の地テウズラ	自军大本营	183	36
北方据点レムス	敌军大本营	240	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	精神の镜
B	ホワイトミュート
C	ガンバンテイン
D	俊敏の石
E	风の法衣

暗の眷属

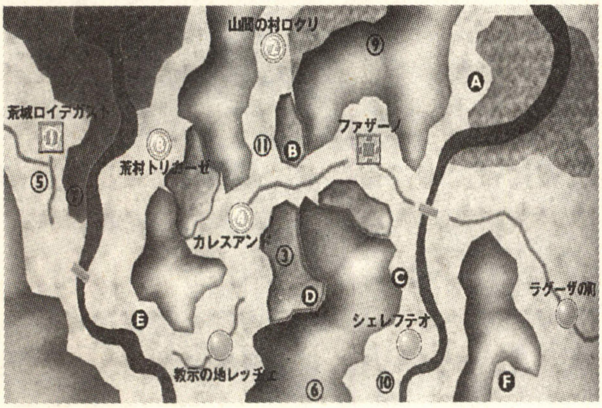
胜利条件:敌大本营压制
败北条件:自军大本营压制/主人公死亡

城市情报一览

名称	势力	人口	道德
山间の村ロクリ	敌军	89	55
荒村トリカーゼ	敌军	268	36
ファザーノ	自军大本营	156	52
カレスアンド	敌军	136	85
ラグーザの町	中立	280	47
シエレフテオ	敌军	243	37
教示の地レッチエ	敌军	218	67
荒城ロイデガスト	敌军大本营	29	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	大天使の羽根
B	カラドボルグ
C	ヘビーアックス
D	圣者の盾
E	カルディア
F	セイントガーブ



王都へ

胜利条件:占领ウィニア城的砦
败北条件:自军大本营压制/主人公死亡



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
ラティーナ	自军大本营	291	56
交易の地ガエタ	中立	272	49
イエンバハの町	敌军	115	51
宿场町バルジェ	敌军	112	47
纪律の地ゴスピッチ	敌军	128	88
罗城トイデベルト	敌军大本营	61	50
罗城トイデリッヒ	敌军大本营	45	50
王都ウィニア	敌军	174	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	精密の水晶
B	ルーンプレート
C	ルファル
D	天使の铠
E	秩序の书



Ogre Battle 64 ~Person of Lordly Caliber

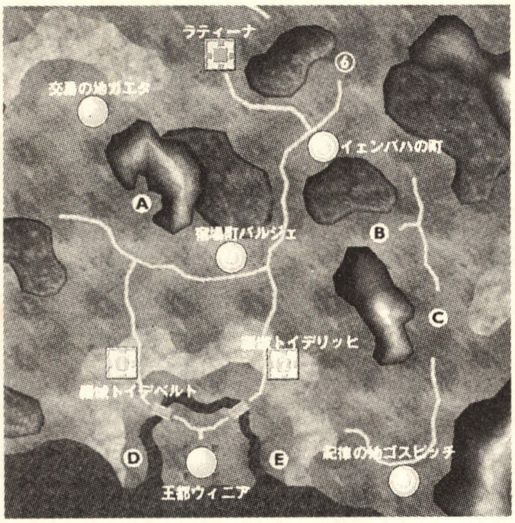


苍天骑士团之战役完全档案

王都へ

败北条件：自军大本营压制/主人公死亡

胜利条件：占领ウィニア城的砦



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
ラティーナ	自军大本营	291	56
交易の地ガエタ	中立	272	49
イエンバハの町	敌军	115	51
宿场町バルジェ	敌军	112	47
纪律の地ゴスピッチ	敌军	128	88
罗城トイデベルト	敌军大本营	61	50
罗城トイデリッヒ	敌军大本营	45	50
王都ウィニア	敌军	174	50

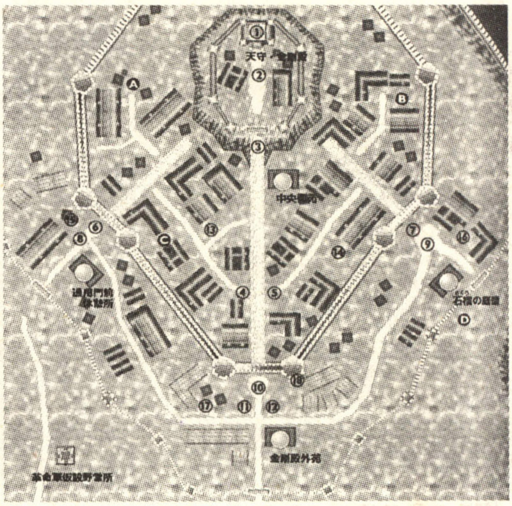
隐藏道具一览

配置	道具名
A	精密の水晶
B	ルーンプレート
C	ルファル
D	天使の铠
E	秩序の书

约束

败北条件：自军大本营压制/主人公死亡/TIME OVER

胜利条件：击破プロカス



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
天守・金刚殿	敌军大本营	174	59
通用门前休息所	中立	0	50
中央御苑	中立	0	50
石榴の庭园	中立	0	50
金刚殿外苑	中立	0	50
革命军反设野营所	自军大本营	0	100

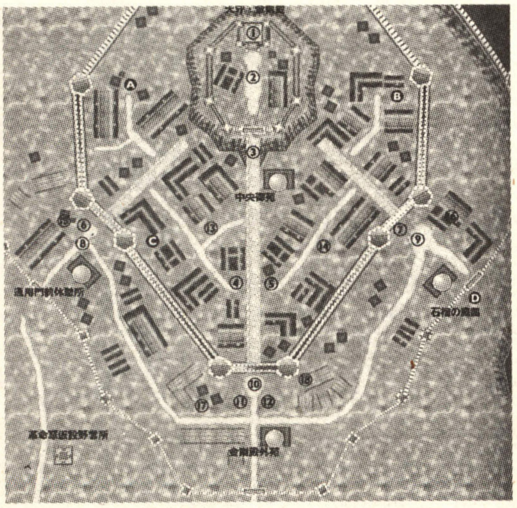
隐藏道具一览

配置	道具名
A	マツカゼ
B	マラカイトソード
C	アイスチェイン
D	银の沙时计

约束

败北条件：自军大本营压制/主人公死亡/TIME OVER

胜利条件：击破ユミル



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
天守・金刚殿	敌军大本营	174	59
通用门前休息所	中立	0	50
中央御苑	中立	0	50
石榴の庭园	中立	0	50
金刚殿外苑	中立	0	50
革命军反设野营所	自军大本营	0	100

隐藏道具一览

配置	道具名
A	マツカゼ
B	マラカイトソード
C	アイスチェイン
D	银の沙时计

狂气

胜利条件：敌大本营压制

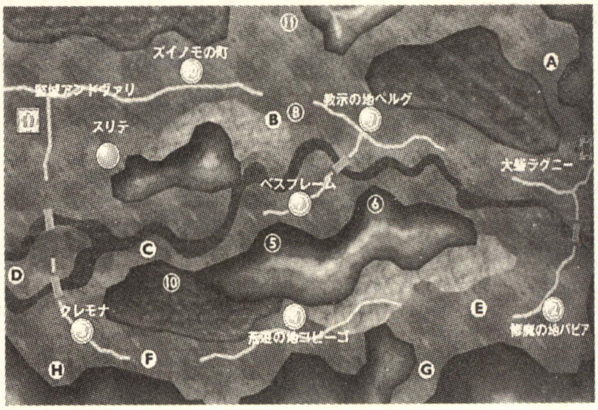
败北条件：自军大本营压制/主人公死亡

城市情报一览

名称	势力	人口	道德
ズイノモの町	敌军	27	70
教示の地ペルグ	敌军	220	60
スリテ	敌军	174	50
ベスプレーム	敌军	163	11
修魔の地パビア	敌军	102	38
荒游の地コビーゴ	敌军	225	76
クレモナ	敌军	57	87
大砦ラグニー	自军大本营	115	76
坚城アンドヴァリ	敌军大本营	233	55

隐藏道具一览

配置	道具名
A	天使の果实
B	キュアパック
C	テンペスト
D	龙玉石の剑
E	地龙の战斧
F	ホーリーランス
G	再生の祭坛
H	烙印の指轮





Ogre Battle 64 ~Person of Lordly Caliber

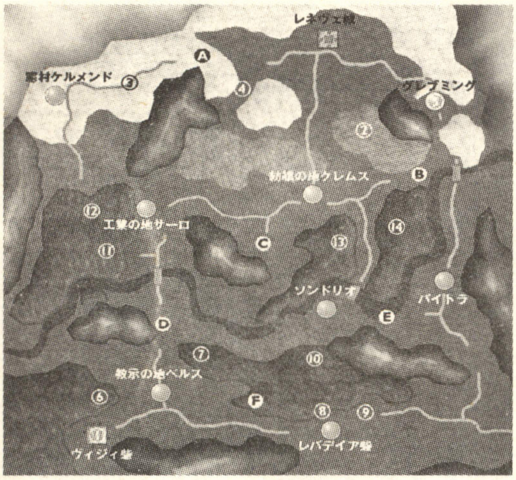


苍天骑士团之战役完全档案

魔界の住人

败北条件：自军大本营压制／主人公死亡

胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
寒村ケルメンド	敌军	103	32
グレブミング	敌军	117	46
纺织の地クレムス	中立	206	53
工业の地サーロ	敌军	138	31
ソンドリオ	敌军	52	36
バイトラ	敌军	109	54
教示の地ベルス	敌军	207	77
レバデイア砦	敌军	172	11
ヴィジイ砦	敌军大本营	31	72
レネヴェ城	自军大本营	228	55

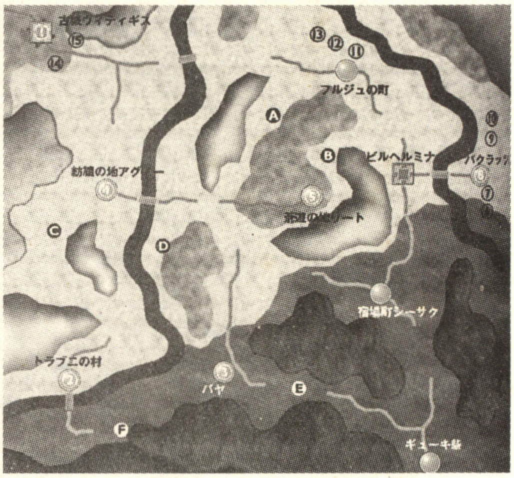
隐藏道具一览

配置	道具名
A	**ロンギヌス**
B	**イグニス**
C	精神の镜
D	天使の果实
E	**アニヒレーション**
F	**ラブアンドピース**

失意

败北条件：自军大本营压制／主人公死亡

胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
フルジュの町	敌军	205	76
ビルヘルミナ	自军大本营	268	54
パクラッツ	敌军	103	51
纺织の地アグノー	敌军	258	50
荒游の地リート	敌军	67	47
宿场町シーサク	中立	222	50
バヤ	敌军	288	81
トラブニの村	敌军	50	75
ギューキ砦	中立	48	27
古城ヴィティギス	敌军大本营	295	15

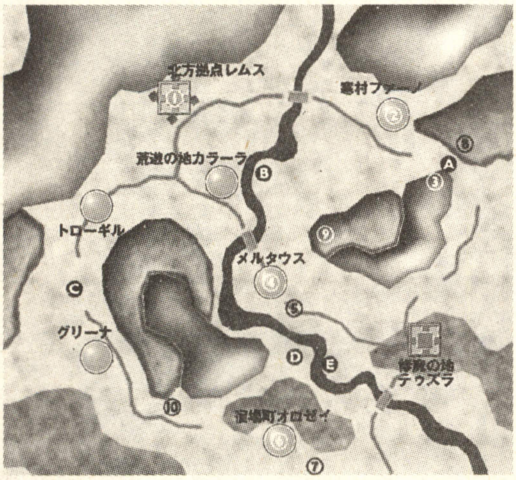
隐藏道具一览

配置	道具名
A	**メテオストライク**
B	**サンダーシールド**
C	**ドラゴンヘルム**
D	**クイットゲート**
E	**ドラゴンシールド**
F	守护の腕轮

レムス城の主

败北条件：自军大本营压制／主人公死亡

胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
寒村ファーノ	敌军	93	35
荒游の地カラーラ	敌军	93	55
トローギル	中立	74	55
メルタウス	敌军	235	87
グリーナ	敌军	37	38
宿场町オロセイ	敌军	253	73
修魔の地テウズラ	自军大本营	183	36
北方据点レムス	敌军大本营	240	59

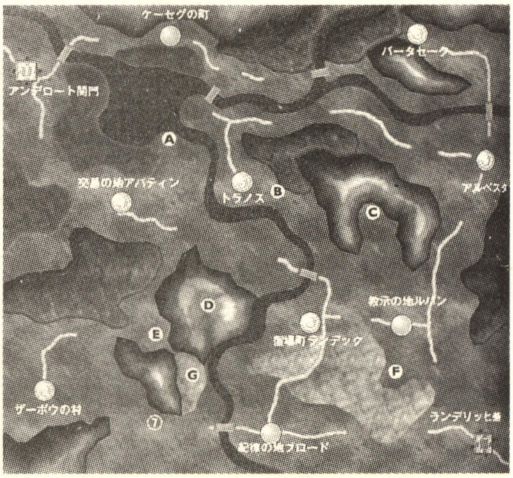
隐藏道具一览

配置	道具名
A	精神の镜
B	**ホワイトミュート**
C	**ガンバンテイン**
D	俊敏の石
E	风の法衣

終わらない戦い

败北条件：自军大本营压制／主人公死亡

胜利条件：敌大本营压制



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
ケーセグの町	敌军	99	55
バータセーク	敌军	278	40
トラノス	敌军	94	25
交易の地アパティン	敌军	140	28
宿场町ランデック	敌军	84	57
アルベスタ	敌军	133	28
ザーボウの村	敌军	61	20
纪律の地ブロード	敌军	235	82
教示の地ルバン	敌军	252	68
アンデロート关门	敌军大本营	53	50
ランデリッヒ砦	自军大本营	15	50

隐藏道具一览

配置	道具名
A	混沌の壶
B	**アーケツラーヴ**
C	**ヴォルケイトス**
D	**ベルオブサンダー**
E	伯爵の衣
F	**アースジャベリン**
G	**プロクス**



Ogre Battle 64 ~Person of Lordly Caliber

苍天骑士团之战役完全档案



压抑

胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制／主人公死亡



城市情报一览

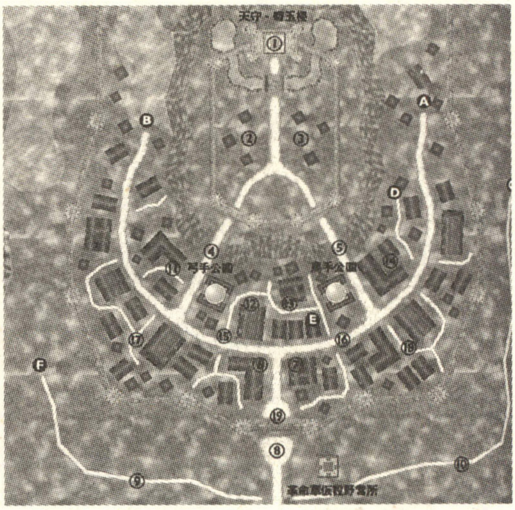
名称	势力	人口	道德
交易の地ティミンズ	敌军	230	35
纪律の地イグルーリク	敌军	244	12
イブギビック	敌军	253	67
教示の地ホープデール	自军大本营	187	78
修魔の地カートライト	敌军	253	79
リライアンスの町	自军	187	18
西部城タルペイア	敌军大本营	177	55

隐藏道具一览

配置	道具名
A	フェザースーツ
B	ヒートテックス
C	混沌の壶
D	再生の祭坛
E	ベンテイスカ
F	コルヌリコルヌ

相容れぬ存在

胜利条件：敌大本营压制
败北条件：自军大本营压制／主人公死亡



城市情报一览

名称	势力	人口	道德
天守・碧玉楼	敌军大本营	163	52
弓手公园	中立	0	50
马手公园	中立	0	50
革命军反设野营所	自军大本营	0	100

隐藏道具一览

配置	道具名
A	雷鸣のヘルム
B	剑の纹章
C	サンシオン
D	ラブアンドピース
E	ウィンドアーマー
F	ブレイザブリク

眠りの地

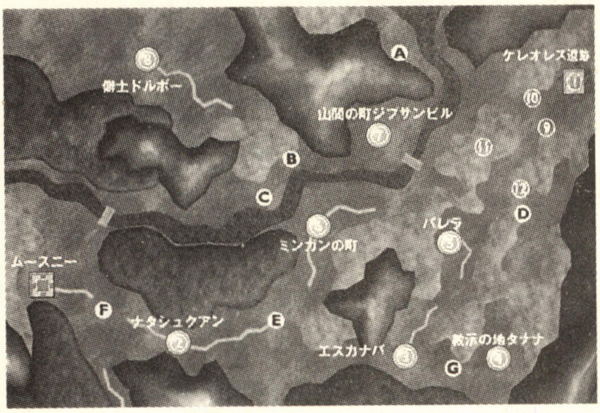
胜利条件:敌大本营压制
败北条件:自军大本营压制/主人公死亡

城市情报一览

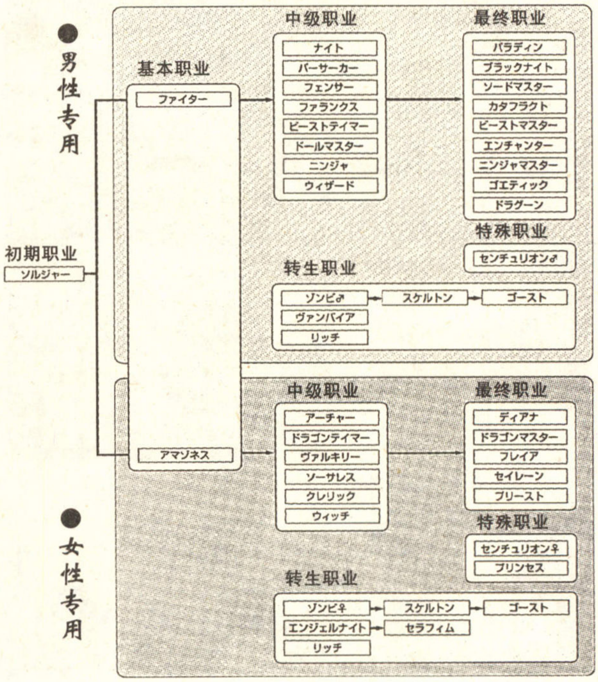
名称	势力	人口	道德
ムースニー	自军大本营	117	35
僻土ドルボー	敌军	43	28
ナタシュクアン	敌军	188	48
ミンガンの町	敌军	122	39
山间の町ジプサンビル	敌军	86	53
エスカナバ	敌军	66	80
バレラ	敌军	171	81
教示の地タナナ	敌军	160	41
ケレオレス遗迹	敌军大本营	31	50

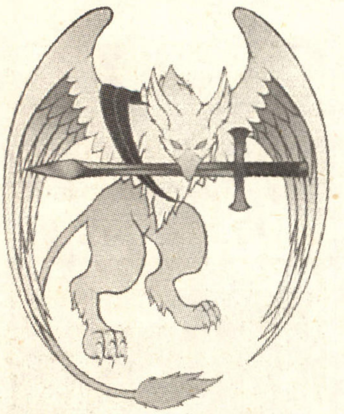
隐藏道具一览

配置	道具名
A	ドラゴンシールド
B	アークワンド
C	リバイブストーン
D	银の沙时计
E	プレートアーマー
F	ミンクのコート
G	风の魔导书



普通角色转职一览表



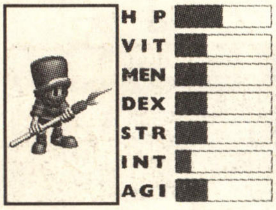


全职业介绍

"皇家骑士团"这一系列除了拥有优秀的剧情以外，转职以及丰富的职业也是本作吸引玩家的地方。下面我们向大家介绍本作中所有的职业，以及转职时所需要的必要能力和基本装备，当然还有本善恶值的要求。

本职业所对应的图例	成为本职业后所有能力的具体数值	本职业名称
		转职必须的条件
		转职时善恶值的要求
		必要能力 / 基本装备：转职时要求的最低能力以及所需基本装备

ソルジヤー



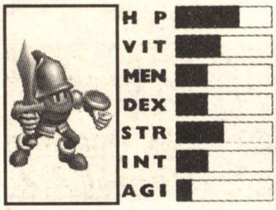
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	—	—	—	—	—	—

基本装备：ショートスピア／ハーフアーマー

ファイター



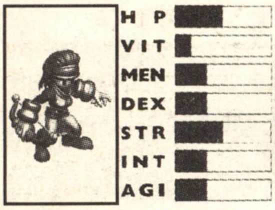
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	—	—	—	—	—	—

基本装备：ショートソード／チェインメイル ラウンドシールド／アイアンヘルム

アマゾネス



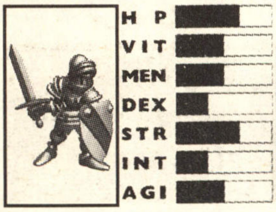
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	—	—	—	—	—	—

基本装备：ショートボウ／レザーアーマー バンダナ

ナイト



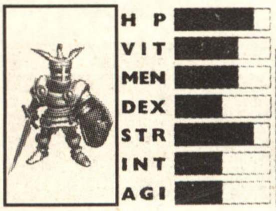
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	72	67	—	—	—	—

基本装备：バルダーソード／プレートアーマー カイトシールド／アーメット

パラディン



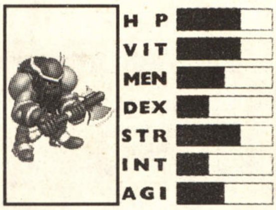
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	117	103	—	—	—	89

基本装备：ブレシッドソード／バルダーアーマー カイトシールド ／バルダーヘルム

バーサーカー



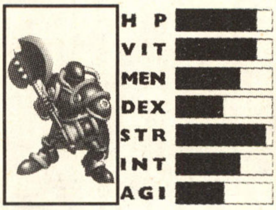
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	72	67	—	—	—	—

基本装备：フランシスカ／レザーアーマー アイアンヘルム

ブラックナイト



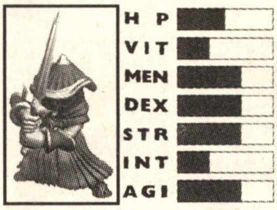
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	117	112	—	—	—	—

基本装备：サタンブローバー／バルダーアーマー バリアントマント／アーメット

フェンサー



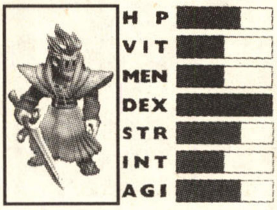
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	72	—	—	—	—	62

基本装备：バスタードソード／クロスアーマー ジンハット

ソードマスター



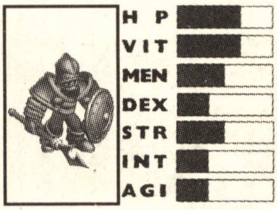
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	127	—	—	—	—	117

基本装备：クレイモア／クロスアーマー ハチガネ

ファランクス



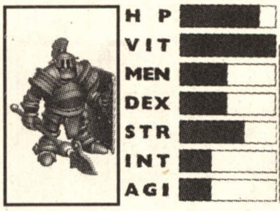
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	76	70	—	—	—	—

基本装备：スレンダースピア／プレートメイル ラージシールド／アイアンヘルム

カタフラクト



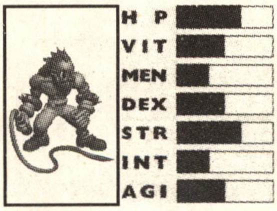
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	124	130	—	—	—	—

基本装备：バルダースピア／ヘビーアーマー タワーシールド／アーメット

ビーストテイマー



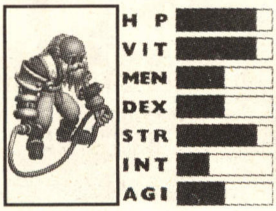
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	72	67	—	—	—	—

基本装备：レザーウィップ／レザーアーマー

ビーストマスター



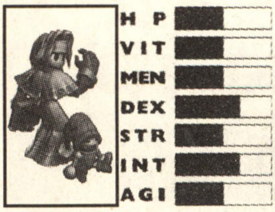
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	117	103	—	—	—	—

基本装备：ラブチャーローズ／ハードレザー

ドールマスター



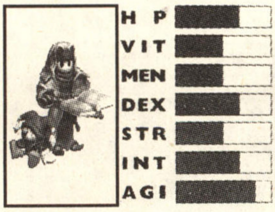
转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	60	66	–	65

基本装备：マリオネット／ローブ
アミュレット／バンダナ

エンチャンター



转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	110	106	–	115

基本装备：フール／魔術師のローブ
アミュレット／バンダナ

ニンジャ



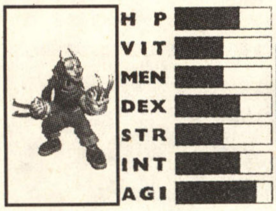
转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	52	59

基本装备：アイアンクロー／ニンジャガーブ
ハチガネ

ニンジャマスター



转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	94	–	112	99

基本装备：バルダークロー／ニンジャガーブ
ハンニャマスク

ウィザード



转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	57	63	–	–

基本装备：シフレの杖／ローブ
属性魔導書／アミュレット

ゴエティック



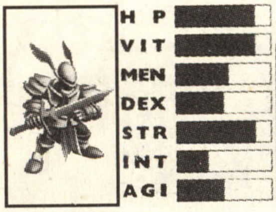
转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	123	107	–	–

基本装备：アークワンド／魔術師のローブ
属性魔導書／アミュレット

トラグーン



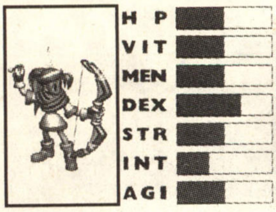
转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	127	111	–	–	–	95

基本装备：黒竜の大剣／ドラゴンアーマー
ドラゴンヘルム

アーチャー



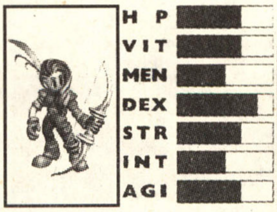
转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	72	–	–	–	–	69

基本装备：グレートボウ／レザーアーマー
レザーハット

ディアナ



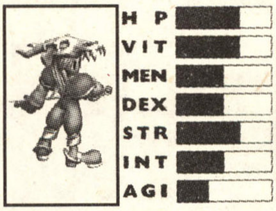
转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	116	–	–	–	–	124

基本装备：イティバル／ハードレザー
羽飾り

ドラゴンテイマー



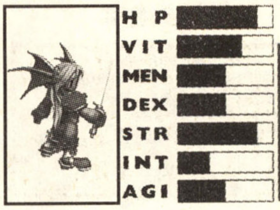
转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	72	57	–	–	–	69

基本装备：レイピア／チェインメイル
ボーンヘルム

ドラゴンマスター



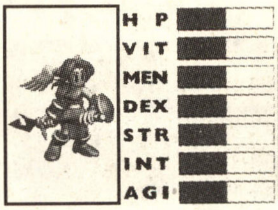
转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	127	112	–	–	–	113

基本装备：エストック／スケイルアーマー
羽飾り

ヴァルキリー



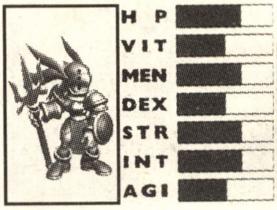
转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	72	57	62	–	–	–

基本装备：スレンダースピア／ブレストプレート
ラウンドシールド／羽飾り

フレイア



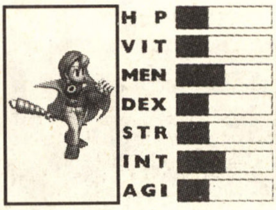
转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	116	101	106	–	–	–

基本装备：サンダースピア／バルダーメイル
バックラー／アーメット

ソーサレス



转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	62	65	–	–

基本装备：シフレの杖／魔道士の服
属性魔導書／アミュレット

セイレーン



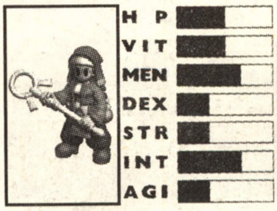
转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	125	128	–	–

基本装备：アークワンド／ミンクのコート
属性魔導書／アミュレット

クレリック

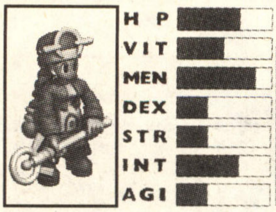


转职必须的条件

ALI（C — N — L）

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	59	62	–	–

基本装备：ライトメイス／法衣
ロザリオ



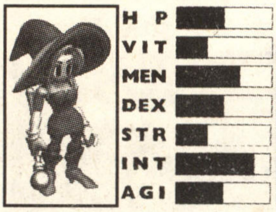
プリースト

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	109	112	–	–

基本装备　バルダーメイス／賢者の衣
ロザリオ



ウィッチ

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	65	68	–	72

基本装备　シブレの杖／魔道士の服
属性魔導書／とんがり帽子



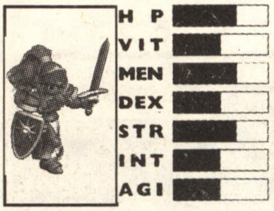
プリンセス

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备　バトルファン／純白のドレス
属性魔導書／ドリームクラウン



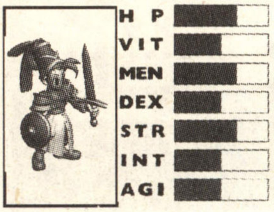
センチュリオン

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	52	62	52	–	54

基本装备　バルダーソード／プレートアーマー
カイトシールド／アーメット



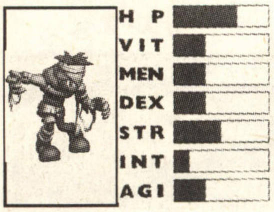
センチュリオン

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	50	68	55	–	52

基本装备　バルダーソード／プレートアーマー
バックラー／バルダーヘルム



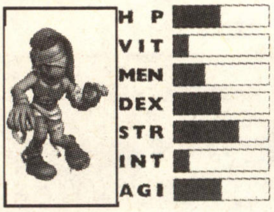
ゾンビ

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备　ぼろぼろの服



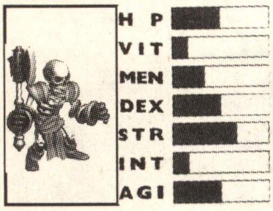
ゾンビ

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备　ぼろぼろの服



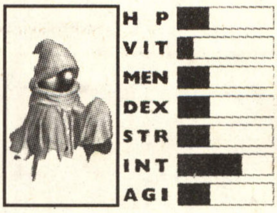
スケルトン

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备　ハルトハンマー／ぼろぼろの布



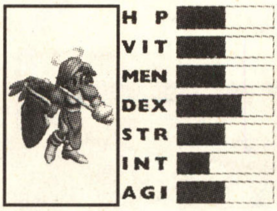
ゴースト

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备　ぼろぼろの布



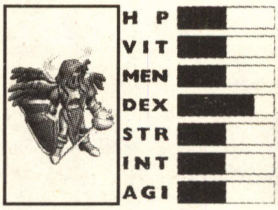
エンジェルナイト

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	60	61	–	57

基本装备　ライトニードル／プレートメイル
カイトシールド



セラフィム

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	108	125	–	137

基本装备　ライトニードル／バルダーメイル
カイトシールド



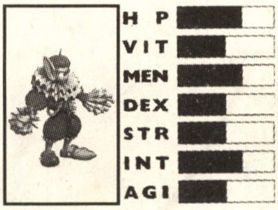
リッチ

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	24	51	–	–

基本装备　ケーリュケイオン／黒の魔導衣
暗黒魔導書／死者の指輪



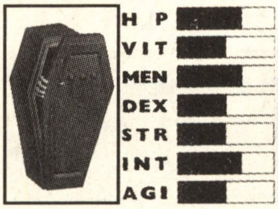
ヴァンマイア

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	52	63	54	–

基本装备　伯爵の衣／ブラッドスペル



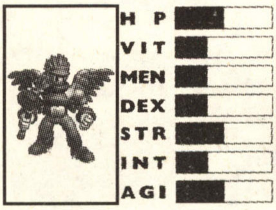
ヴァンパイア(棺木)

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	52	63	54	–

基本装备　伯爵の衣／ブラッドスペル



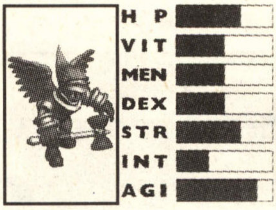
ホークマン

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备　ハルトハンマー／レザーアーマー
バンダナ



バルタン

转职必须的条件

ALI　C　N　L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	103	–	–	–	97	80

基本装备　バルダークラブ／ハードレザー
ハチガネ

完全攻略

COMPLETE STRATEGY

レイヴン



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	99	–	–	–	93	77

基本装备：バルダーアックス／ハードレザー アーメット

フェアリー



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	–	–	–	–	–	–

基本装备：小さな服

グレムリン



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	–	–	–	–	–	–

基本装备：(なし)

パンプキンヘッド



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	–	–	–	–	–	–

基本装备：布の服／ガラスのカボチャ

ドラゴンパピー



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	–	–	–	–	–	–

基本装备：(なし)

サンダードラゴン



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	–	–	–	–	61	81

基本装备：(なし)

ケツアルコアトル



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	–	–	–	–	93	121

基本装备：(なし)

レッドドラゴン



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	108	–	–	–	61	–

基本装备：(なし)

フレアブラス



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	156	–	–	–	93	–

基本装备：(なし)

アースドラゴン



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	–	109	–	98	–	–

基本装备：(なし)

ザッハーク



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	–	157	–	130	–	–

基本装备：(なし)

ブルードラゴン



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	–	–	–	98	–	81

基本装备：(なし)

ヒドラ



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	–	–	–	138	–	121

基本装备：(なし)

プラチナドラゴン



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	–	114	73	101	–	–

基本装备：(なし)

バハムート



转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	–	162	105	133	–	–

基本装备：(なし)

ブラックドラゴン

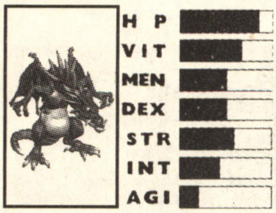


转职必须的条件

	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
必要能力	112	–	73	–	–	84

基本装备：(なし)

テイアマット



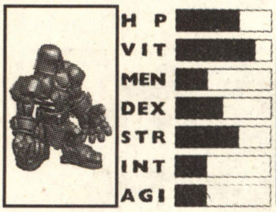
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	160	–	105	–	–	124

基本装备 (なし)

ゴーレム



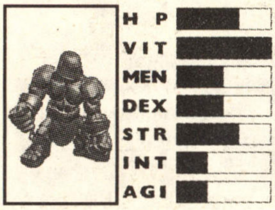
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备 (なし)

ストーンゴーレム



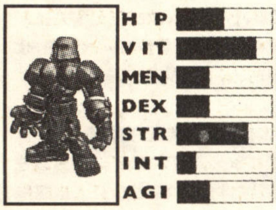
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	104	129	–	–	–	–

基本装备 (なし)

バルダーゴーレム



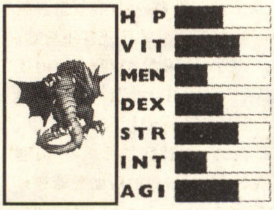
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	141	135	–	–	–	–

基本装备 (なし)

ワイアーム



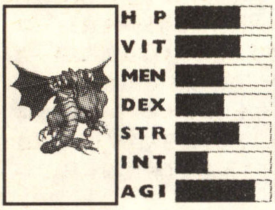
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备 (なし)

ワイバーン



转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	140	–	–	–	124	102

基本装备 (なし)

グリフォン



转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备 (なし)

オピニンクス



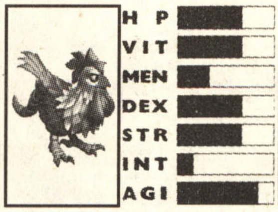
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	105	127	91

基本装备 (なし)

コカトリス



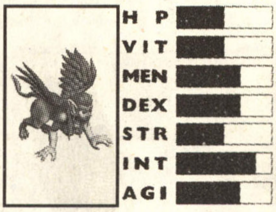
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备 (なし)

スフィンクス



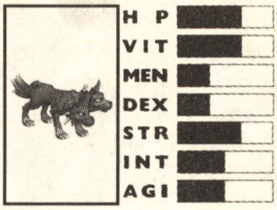
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备 (なし)

ヘルハウンド



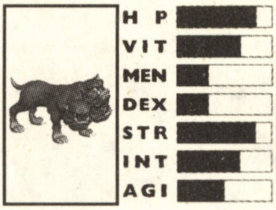
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备 (なし)

ケルベロス



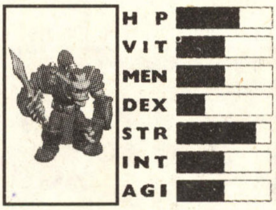
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	139	138	–	90	–	–

基本装备 (なし)

ゴブリン



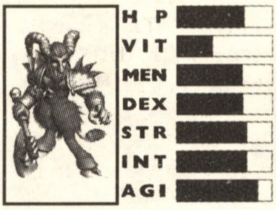
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备 ショートソード/プレートメイル

サテュロス



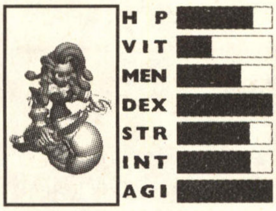
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备 イービルアックス/ハードレザー

ゴーゴン



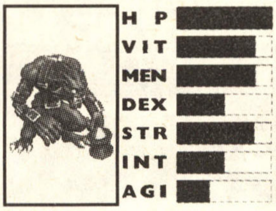
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备 バルダーボウ/レザーアーマー

オウガ



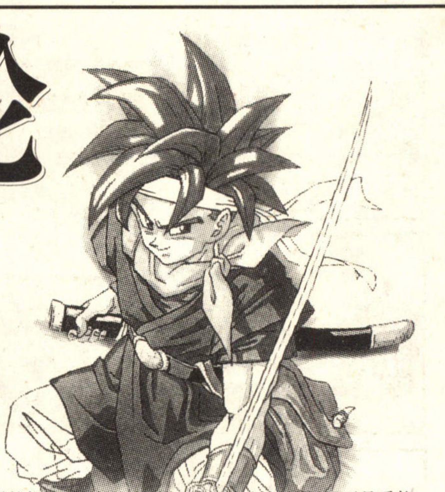
转职必须的条件

ALI C N L

必要能力	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
	–	–	–	–	–	–

基本装备 ウォーハンマー/レザーアーマー

超时空之轮
CHRONO TRIGGER



机种:PS
厂商:SQUARE
类型:RPG
发售日:1999 年 11 月 2 日

简易流程攻略

文/曹宇昕
编/E·T

现代　我们的主角布劳诺可以说生活在一个和平的时代和幸福的家庭!今天恰是西大陆建国 1000 年,有大型的庆祝活动。母亲在叫布劳诺起床(老套的开篇情节)之后,告诉他好友露卡和她的父亲正在庆典广场展示新发明,还让去帮忙。于是,布劳诺兴冲冲来到家北面的リーネ广场。可在找露卡的时候,在大钟下不慎和一个女孩我们的女主角玛端相撞了。拾起她的项链,和她交谈之后二人结伴同行。广场上还真有不少玩艺,刚才只顾找露卡了,现在有佳人相伴何乐而不游。广场西南面是撞钟比赛;中间可下注猜谁跑第一;西北可以和卡拉 OK 机器猫战斗(一开始可在这练一下既可升级又可获得大量奖券一举两得);东北面有喝水比赛和原始音乐会欣赏;而东面有一间小屋内有一位大叔(这位可是大有来头哟,那是后话,这里暂且打住),在他那下注可以猜三个士兵的真假,资深玩家可联想到 SQUARE 公司早期的作品《半熟英雄》那雇佣将领时猜入场面和这如出一辙,多么令人怀念呀!

玩了这么久是时候露卡了,从喷泉旁一名男子那得知露卡在最北面的空地,于是就和玛瑞一起赶去了。好在露卡还在和人们解释她和父亲的新发明,没错过什么。听了一大堆术语总算弄明白了:这是一种物体空间传送器(好专业呀),它由左边的发送器和右边的接收器两部份组成。布劳诺被作为试验品传送了一次,好在还成功。玛瑞见挺有趣也要一试,可当传送时她那条项链和传送器产生的力场发生了共鸣,空间扭曲产生了一个空洞,蚂瑞被吸了进去,只留下了项链。围观的人群看到这一突变议论纷纷,认为这又是露卡父女的失败作,而玛瑞和露卡的母亲一样成了他们实验的牺牲品,并且纷纷离去。这时的布劳借刚刚回过神来,他安慰了露卡一番,说这不是她的错,而后奋然决定进入那未知的空间去找回玛瑞。上了机器进入空洞,通过漫长扭曲的空间眼前霍然一亮。布劳诺来到了一处风景怡人的山涧,可还没来得及欣赏,就给几个怪物包围住了。这不是魔族吗?布劳诺想到:由于 400 百年前人类与魔族的一场恶战中几个勇者来到,将即将获胜的魔族军和魔王击溃,迫使魔族退居到世界东面的魔大陆,莫非自己来到了魔大陆,那玛瑞不是更加有危险了。想到这,布劳借快速结束战斗出了山谷。但他发现这并不是魔大陆,反而和自己居住的西大陆十分相似,一打听这是建国 600 年的中世纪西大陆。布劳诺这时明白了过来,自己穿越了时空。

中世纪　这时的布劳借没有多考虑,一心只想要快些找到玛瑞。辗转来到王富,赫然发现王纪リーネ中和玛瑞惊人的相像。在阁楼正想和王纪细谈的时候,她被魔族用魔法掳走了。当布劳借追出去时,碰上了前来支援的露卡。听她说,她已经发明了能稳定开启时空之门的钥匙グートホルダ,但如果不救出被捉的王纪,那王纪的后代玛瑞也就不存在了。什么、什么,玛瑞是王纪的后人那她不就是公主么(布劳诺的运气真不错,什么时候也教我撞一个)。那上为国家下为个人,布劳借都是义不容辞的了。

四处打探来到西边的ノリア修道院,发现了变作修女的美女蛇ミアソヌ。解决掉它们之后,竟有一条漏网的要偷袭露卡,这时一只青蛙从天而降(?)救了露卡。这只青蛙剑士名叫弗哥,他一直孤身作战,察探到这间修道院是魔王军在西大陆的据点,来到之后正好救了露卡。大家志同道合,于是弗哥便加入了。在弗哥的提醒下,布劳诺弹起了大厅里的风琴(可不是手拉的那种,而是教堂里特有的类似钢琴的大型乐器,声音浑厚、庄重与众不同)一扇隐藏的门出现了,杀进去。在击败一群群敌人并用同样手法打开令一扇门之后,便可和变成大臣的怪物ヤケラ决战了。注意在这之前,一定要让布劳诺和弗哥修得二人技 エミケスきり。因为ヤケラ对攻击它的每一招都会进行全体伤害的反击,所以要减少攻击次数,提高攻击力度,让布劳诺和弗哥使用二人技,露卡慢慢加血吧。作掉ヤケラ后,救出王纪和关在箱中的真大臣。回到王宫的阁楼,终于见到了在时空漂流很长时间的玛瑞,这就算是折腾这么长时间的报答吧。之后,玛瑞、露卡和布劳诺通过山谷的时空之门回到了他们生活的 1000 年。

现代　将公主玛瑞送回王宫,本想应该有不错的奖赏(英雄救美吗)。可哪知道被 gp:可恶的大臣诬陷,说公主是被布劳诺绑架的,还对布劳诺进行了公开审判。在法庭上,大臣列出了布劳借的种种罪名,并让证人出庭作证,看来他们早有预谋要至布劳诺于死地。最后陪审团裁决(其实要想被判无罪,就必须在广场初见玛瑞时注意以下事项:拾起玛瑞的项链并还给她;给玛瑞买一束花;不要买老人那的武器 o,不要吃广场西北面桌子上的饭盒;并将那的一只猫带还给它的主人——广场东北面的小女孩),但无论判有罪或无罪都会判三日后死刑,这时国王和公主来解释也晚了。

面对残酷命运的布劳诺是不会低头的,他成功的越狱之后,在一间刑室里可以搭救到道具店老板的儿子,为了报答,以后去他的店他会送布劳诺一些物品。这期间遇见的敌人中有一种拿着盾牌的えいへい,其物理防御力很高,和它作战要有耐心,等它将盾牌斜侧头探出张望时再攻击,可以作到一击必杀。在来到监狱最上层,前来搭救布劳诺的露卡会加入。从一文件中得知大臣的新武器——龙式战车的特性,其头部可完全防御魔法攻击且自我修复。知道这些对付它就不难了,先全力击毁头部,再攻击其他部位。来到王宫,公主玛瑞甘愿抛弃一切加入了队伍。但在大臣和士兵的围追下三人来到森林东面,在无路可走的情况下再次进入了时空之门。这次等待布劳诺他们的又会是什么呢?

未来　这次来到的是一个和以前完全不一样的地方,是文明高度发达的 2300 年未来世界。但,是那么的破败不堪、毫无生机。为了弄明白这一切,布劳俗他们通过北面的 16 号废墟(其中会遇见一种敌人ツルエット,它对物理攻击完全免疫,只能用魔法攻击)来到アリスドーム。这里有台有趣的机器可用来恢复,出来后发现虽然 HP 和 MP 都恢复了,但肚子还是空的咕唱咕唱叫。经饥民们指导来到了地下仓库,却遇见了 BOOS 者ガドーマシソ虽然中间那巨大的部分才是正体,但要先将它两边的小机体ゼット作掉,等它自我恢复时集中攻击主体。几回舍下来,应该可以解决了它。不然,它那全体反击技可够你喝一壶的了。来到仓库深处得知,要想进入主机房就必须捉住在钢架上的老鼠。钢架上的老鼠一见到人就会跑开,必须按住 × 键加速,在接近时按 ○ 键捉住它。得知方法后,回到一进入地下的那间房间。北面有两个操作台,在按住 R 和 L 键再按○键时原本不通的道路现在打开了。来到主机房,查到了另一处时空之门的所在地,还无意中发现了灾变记录。原来,在 1999 年的某天一只巨大的地底生物冲出地层放出炙

热的光线，将美丽的世界变成了现在的样子。回到地面，一位老人给了布劳诺一把开启32号废墟汽车的钥匙バイクのキ。

要想通过32号废墟，可以选择与ロボット赛车或是走过去。如选择赛车，可用△、○键和L、R健配合改变视角和加速。来到プロメテドーム，发现并修理好机器人R66－Y，之后他便加入了。但由于电力系统的中断，时空之门的房间无法进入。

机器人自告奋勇要带领大家前去电力控制中心——工场迹，因为那里是他的家。在场迹可以通过电脑来了解解决难题的方法。乘右边的电梯下去，经过传送带来到一间下方有窗口的房间，通过分别按下△、○和×、□来控制机械手将培在道路上的两个油桶挪开，接下来到主控室查到开启电机房大门的暗号。乘左边电梯进入电机房打开了电力系统，并在机器人的帮助下逃出了电机房。但在出口机器人被大量同类打残，只好两人上场对敌了，面对为数众多的敌人，应让布劳诺佩戴刚找到的反击成功率50%的戒指，这样战斗就会轻松许多了。在修好机器人之后，四人就可以离开这苍凉2300年了。

时の最果 由于时空之门不能顺利传送四人，所以将他们送到了时间的尽头。在这里见到了时间老人，以后就可以用□键来换人了。在另一间屋里有位自称战神的企鹅(怎么看怎么象)，他要求布劳诺从门边开始贴墙顺时针绕三圈。按要求作完之后，他会告诉大家魔法的真谤和每个人的魔法属性。以后有新的仲间加入，别志了带他(她)来这确认属性。并且随着等级的上升，打败不同形态的战神，可获得不错的奖品。

现代 从时间的尽头回到1000年，竟被传送到了魔大陆魔族居民家的橱柜中。他们虽然不很友好，但也并不象传说中那样可恶。在西面的小屋里，还见到了曾在广场遇见过的卖武器的大叔ボッシェ。从他那得知，可顺北面ハケラソの洞窟里的水流回到西大陆。在洞穴的深处，将要面对看守水流的怪物ハケラソの。这家伙十分古怪，只能用魔法攻击，且时不时制造防护屏蔽对任何攻击进行全体水魔法反击。这时一味蛮攻只有自取死路，只有耐心等待它将屏蔽撤除，再结果它。顺着暗流回到西大陆露卡家附近，到露卡家可得到露卡专用速度加2的防具，千万别错过。以后可以经常来这看看，露卡的父亲会开发出些不错的装备。

虽然回到了家，但布劳借蒙受的不自之冤、魔族的事、仲间弗哥的近况和400年前那场魔大战的结果，这些问题都还未有答案。布劳佬和他的伙伴决定再次踏上征途，去探寻究竟。

中世纪 王宫里国王身染重病（好象一有危险发生国王们总是最先倒一F，颇有“撤旦”闹肚子怯敌的嫌疑），而魔王军已开始攻打王国剩下的最后一道防线——ゼナソの桥。在桥头得知军队食物匮乏，布劳诺从王宫地下的厨房取来了食物。恰逢这时魔王军展开了新一轮的攻击，没办法只有上了。敌人是绿皮的ビネガー，这厮是整个游戏中最搞笑的一位，一有机会上场就设些机关、陷阱来坑人，为游戏生色不少。它将死去士兵的尸体变成骷髅战士スケルトン，击退了这两次进攻之后，最终变出了BOOSジャソクドラガー。在被它用损招将MP全部吸走之后，成功打败了这怪物。

来到南大陆，在お化けカエルの森见到了青蛙剑士弗哥，他因为手中佩剑的损坏，而烦恼不已丧失了斗志。为了能让弗哥重新战斗，布劳诺来到了据说藏有传说之剑的于卡广口山。在山道上撞见了进山寻宝而被怪物追赶的子供(小孩)タータ，救下他同时要和拿着大木槌的オゥガン战斗。此物不光攻击、防御力具佳，还会招招反击，甚是恼人。对付它其实有一妙法，只要露卡上场用招初级火魔法，它的武器的大木槌就会被烧着而不得不丢弃，这时它的攻、防力夸张的降低，完全可以一击必杀。以后再遇见它，用此法就不用怕了。在山顶要得到传说之剑，就必须接受变成俩个小孩的グラン和リォン的挑战。小心他们的2人技，至于之后他二人合体的グランヒリォン也应该不会太难。费了这么大劲，却只得来了制造传说之剑的材料——グランドリォン。

下山先将タータ送回他大陆南端的家，并告知弗哥一声，便起程去1000年东大陆ボッシェの小屋。找到曾经出过场的专买武器的那位大叔，请他用得来的材料铸一把剑。但他说要造出传说之剑，还必须要有赤辉石。可这么大的世界，若干个时空，到哪找一块石头呢?好在从时间老人那得知，纪元前6500万年可能有这种石头。那还不快些通过时空之门去。

史前 从不思议的山的山崖跌落到地面，解决了围攻的敌人，遇见了第六位钟间——崇尚力量的艾拉。在她的代领下来到史前部落。由于经济不发达，在这里只能通过战斗得来的某某生物的皮毛、牙齿或尾巴来交换武器和防具(这明显借鉴了SQUABE的另一部作品《时空勇者》中原始部分的情节)。晚上在为欢迎布劳诺他们而举行的篝火晚会上，艾拉提出只要布劳诺能在喝酒比赛中将她击败，就将赤辉石送给布劳诺。那当然好了，是夜大醉。

第二天早上醒来，却发现开启时空之门的钥匙被恐龙人アザーラ偷了。追逐脚印穿过南面いの森，来到恐龙人アット洞窟。通过里面怪物挖的地洞来到地底。期间遇见的敌人肥龙ドデッカダッタ，要先用布劳诺的天魔法击毁它的防御层再攻击c而对付另一种会用砸东西的方法反击的敌人バォバォ，则要先将它的同伙解决了，让它无物可砸也就束手椅毙了。在地层深处，将要面对的是BOOSニズベール。这家伙很难搞:先要用布劳诺的天魔法击毁它的防御层，其后攻击才有效，但几回合下来它会恢复防御层，并且将体内的存电放出作全体大伤害，这一招着实利害，所以战斗的同时要留意同伴体力的恢复，别被它一招全灭了。好不容易结果了它，抢回时空之门的钥匙，得到赤辉石告别艾拉。回到1000年，铸好传说之剑。

中世纪 将剑代给弗哥，是时候与魔王军决战了。出发前，弗哥回忆其了他伤心过去：弗哥的原名グレン，在他还是孩提时得到了后来成为皇家骑士团团长的サイラス兄长般的照料和保护，之后在对魔族的战斗中，サイラス遭魔王伏击身亡而自己也被变成了青蛙的模样，这一切注定了他与魔王的不共戴天之仇。在斗志昂扬的弗哥带领下，来到南大陆东面的魔岩窟。弗哥拿起传说之剑，其攻击力夸张的增长了一倍，劈开巨石(喂喂，之样用法待会又得给你去修剑了)。接下来都是连场恶战，多买些恢复道具吧。

通过巨石后的道路，来到世界中心的小岛，恐怖的魔王城就在岛上。城中两边的房间里尽是些变成人类的魔族，在正厅绿皮的ビネガー再次登场，这次它带了两位帮手空魔士マョネー和外法剑士ソィソー。去右边的房间，空魔士会先派一名手下将攻击它的人的MP全部吸走，随后空魔士才上场，她会三种损招令队员们自相残杀，加之上场时又有一人MP全夫，所以还是小心为妙；相比之下左边房间的外法剑士虽会两次变身，但除了攻击力高此外，没有其他可担心的，战胜他之后可得到一把不错的剑。回到大厅，通过传送点到达魔王城内部。有一种敌人ヅャグラー会随着攻击它的种类不同而改变防御层，所以要物理和魔法不停变换攻击。在闯过可恶的绿皮设下的三道陷阱之后，终于要和它一战了。但这厮一上来就用防护层保护佐自己，物理、魔法攻击对它全无效。先别急攻击，看看周围有很多滑轮，一一击毁它们，绿皮就会跌进自己作的陷附，摔了个粉碎变成了“脆皮”。最后要面对的是魔王城的主人，那当然就是魔王本人了。和他战斗时，主要分两个阶段：第一阶段，物理攻击效果不大，一定时间内天、火、水、冥四种魔法只有一种对魔王有效，其他三种如使用均是为他加HP，且不停变换这种属性：第二阶段即他第一次用魔法为自己恢复防御层开始，物理攻击有效了，但要注意保存实力不要蛮攻，不然他的一招“魔王最大黑暗魔法”可令你全军覆没。在战胜他之后，地底发出了恐怖的叫声，巨大的重力将胜利者和失败者都吸入了深渊。

史前 醒来时已躺在了原始部落，再次见到了老朋友艾拉，但她似乎忧心钟伸。在落西北面的ヌラルハ村のセけ迹得知，恐龙人アザーラ为了报复上次的事，绑架了许多村民，其中包括艾拉的男友キーノ。她为了不连累大家，一人前去找恐龙人了。布劳诺追踪来到北面的プテラソの巢，在山顶与艾拉合兵一处，乘着她召唤来的飞龙，向恐龙人的巢穴进发了。顺便说一—Fl建议这时尽力要修得布劳倍和弗哥的2人技ひらいしん，这是一种将带电的剑插入敌体内，从内部摧毁敌人的天魔法属性的攻击技，对付如肥龙此类防御力高，物理、魔法攻击效果又不大的敌人最为有效。是使用率最高的二人技。另外由于使用一次此技，布劳诺和弗哥分别要消耗8和4个MP，所以对于这时魔法值上限不高的布劳借来说，最好配戴上减少MP使用二分之一的戒指。

来到被熔岩和高山围绕着的于ティラン城。由右边进入地牢，救出被捉的村民和キーノ。他帮忙打开地上左边的通道，在上层会遇见敌人ニズベールロ。战斗时它的防御力随攻击次数增加而增加，用天魔法击毁它的防御层后，它会放出全体电魔法，可用弗哥和布劳诺的二人技加上艾拉的

单人技がんせきなげ(摔投),几回合下来就能取胜。最后恐龙人アザーラ带着它巨大的宠物ブラッケティラン出战了。战斗时,一定要先将恐龙人消灭,再攻击那宠物。用天魔法破坏它的防御之后,会进人防御层恢复倒数状态,这时要全力攻击。在它恢复防御后,再用天魔法攻击,这样几个来回就可消灭了这庞然大物。失败的恐龙人将要面对的是与ティラン城一齐灭亡的命运,而毁灭这一切的是从外太空飞来地球的巨大生物体,它那恐怖的叫声似乎在哪听过。在最后一刻死里逃生的布劳诺和伙伴们,发现陨石坑一样的ティラン城迹里,居然有一处新的时空之门,但门那面又是什么样的世界呢?

古代文明 穿过时空之门,来到的原来是冰封雪地的纪元前12000年这是一个由强大魔法力控制的世界,人们为了生活在更加温暖的环境中而移居到用魔法支撑飘浮在空中的大陆。通过地上的传送点天への道由エンハーサ来到ジール宫殿(按水、光、火的Jr 匝序可打开隐藏的门),见到了サラ和ジャキ年姐弟俩。跟随被女王召见的サラ来到中厅,发现她用一条与玛瑞差不多的项链打开一扇被印封住的门。布劳诺从右边房间放着的女王开发的强大武器——魔神器上吸取了些魔法能源,打开了中厅的大门。见到了古代文明的统制者女王陛下及她的臣下神秘的预言者和典型的妄想狂ダルトン(这厮野心勃勃,和前面的"绿皮"一样也是一位搞笑高手)。在力战敌人ダルトンゴーレム之后,无论是否战败都会被捉住。一般来说以现在的水平在ダルトンゴーレム手下过不了几招,它的HP减半和最大物理攻击技配合的天衣无缝会让你手忙脚乱而亡。其实想战胜它也不难,可利用它学习别人攻击方式的技能,不用物理而是用不同属性的魔法轮番攻击它,让它不停的学习直到学蒙了被解决掉为止,都不会还手的。后来サラ姐弟俩偷偷着放出了布劳诺等人,但由于预言者的发现,通往BC.12000的时空之门被印封住了。

为了能再次回到魔法世界,布劳借从2300年的未来通过地下水道迹到达监视者のドーム,在那得到了可穿越时空的机器时空之翼。这时建议把中世纪、现代、未来三个时空都逛一遍,将印封在世界各地的盒子和门打开,可得到不错的装备,特别是现代魔大陆东北面北の森の遗迹中武器和装备中可任选一种,选武器的话可得到攻击力145、速度加3、会心一击机率增加布劳诺专用的 つばぬ剑。

乘坐时空之翼回到BC.12000年。由大陆北面地の民の洞窟下方的洞穴,可进人被印封飘浮在空中的大山。期间要与守卫ドロクイつかい和它的两只怪兽ドロクィL、ドロクィR较量,只要先将两只怪兽解决了,防御力高但攻击力弱的ドロクイつかい也就好对付了。在被印封的山上,有一种敌人 イワン极会逃跑,但打倒一只可获得大量经验值。山顶上是巨大的ギガガィア,它的双手不但攻击力高,而且即使消灭了也会再生,所以对付它最有效的方法就是不理会它的双手,全力攻击它的头部将它消灭。胜利后,救出被困于山上的贤者,他不就是为弗哥修剑的ボッシェ老人吗?这一切到底是怎么一回事,布劳借还未来得及问,ダルトン再次出现并将サラ绑走。ボッシェ老人给了道具あかきけしつ,让布劳诺在魔神器发动之前破坏它,免让生灵涂碳。布劳诺从解开印封的通道赵往空中宫殿,击败ダルトン就可去海底神殿了。

海底神殿里的道路复杂敌人多且迷惑人,一定要仔细。对付一些魔法生物物理攻击效果不好,最好队伍中天、火、水三中属性的人都有,针对敌人属性(黄色为天;红色为火:蓝色为水)逐一击破。对付ミリォン和 ビリォン时,要先将ビリォン消灭,再攻击失去防护的ミリォン有效。海底神殿的深处,如前法炮制两只ダルトンゴーレム后,就可将魔神器破坏了。但藏在魔神器中的生物,也就是BC.65000000年从太空坠落的并于未来1999年毁灭世界的太古生物ラウォス,终于露出了它的真面目。它果然厉害,上场一招就全歼我军。这时女王的手下预言者露出了真面孔,竟是在中世纪被打败而后失踪的魔王。他要与ラウォス决一死战,却也不敌。在这生之死间布劳诺挺身而出,为サラ用传送魔法赢得了时间,而自己被ラウォス一招打得魂飞魄散。接着ラウォス用在2300年见过的同样手法将美丽的空中魔法都市毁灭了。巨大的波动改变了世界的地貌,洪水淹没了大部分陆地。著名的洪水传说由此而来。

逃过劫难但失去布劳诺的伙伴们,决心寻找让布劳诺复活的方法。在残 きわた村の广场向长者打听时,再次遇见了ダルトン这小丑,被他用诡计打倒抓上了黑鸟号,并没收了全部武器和装备。(建议在这之前让不用装备武器就能攻击的艾拉上场)失去了武装的队伍只有艾拉一人勉强能战斗,要小心翼翼的找回自己的东西。之后在黑鸟号左侧机翼,与坐在改装过的时空之翼上耀武扬威的ダルトン战斗,最后连黑鸟号也一起毁灭了。有了可以飞的时空之翼,活动范围扩大了许多。

在北の峡,魔王道出了自己的生事。其实在魔法世界被誉为三圣人的贤、时、理,为了阻止女王一意孤行激怒了藏身于魔神器中的ラゥォス,被流放到时空各处成了现代的武器商ボッシォ、时间尽头的时间老人ハッシェ和未来制造时空之翼的发明者ガッシェ。而少年的魔王即サラ的弟弟ジャキ因无意中撞见了这件事,也被它无情的传送到了中世纪。年少的少ジャキ因有巨大的魔法力量,而被绿皮的ビネガー利用成为了魔王。在上次被布劳诺击败之后,为了找在幕后操纵他的ラゥオス复仇,所以扮成女王臣下,希望有朝一日能得偿所愿,可惜功败垂成。听了魔王一番悲亢的诉说,可自行决定让他加入队伍或由弗哥与之单挑。这时被女王称为永不落的空中要塞——黑之梦浮出了海面,从此巨大的阴影笼罩在上空。

布劳偌的复活 在时空老人那打听到布劳诺复活的方法,并取得了必需的时の卵,而另一样必需品ドッパルの人形即布劳诺的模型要在现代的リーネ广场取得。来到广场东面的小屋,见到前面提起过的那位大叔。而这位由未来2300年来的特别喜欢节日的大叔,却提出要足够的奖券参加他的游戏并要胜出才肯给模型,这不是落井下石吗!设法子只好多挣些奖券来(在卡拉OK机器猫处最容易赚取)参加游戏,规则是模仿人形作的动作,全部模仿正确后,可到布劳诺的家里取得模型。

带着模型回到2300年,在监视者ドームの得到帮助进入死の山。遇见プチラゲォス时,要攻击它的头部才有效,胜了之后可将它的完移到山崖下,爬上原本够不着的阶梯。在山顶利用时の卵回到布劳诺被害的那一刻,用模型换下他的真身,从而救回了布劳诺。

至此所有的主线剧情结束,接下来的目标,当然就是打倒罪恶的根源ラゥオス,但以现在的水平还是远远不行的。所以可进入各人的分支情节借此可提升等级,并得到各自的最强装备。这种剧情设定在SQUARE作品系列中曾多次出现,保持了他的一贯的风格。

露卡 于BC.12000残 きわた村の广场上的人对话,让他们种树。回到中世纪,发现南大陆有一片沙漠化的荒地。于地底沙漠遇见B0OS メルフイック,其物理防御力夸张的高且完全防御魔法攻击。对付它要先使用一招水或冰属性魔法,虽没有攻击效果,但可大大降低其物理防御力。随攻击次数增加,它的物理防御会恢复,要再次如前法泡制,几个来回将其解决。回到地面,在フイオナの小屋护林人会请机器人帮着耕地种树。来到1000年的现代,原本的荒地已是一片森林了。在教堂修好被贡为神的机器人,伙伴们再次相聚。

夜晚,露卡从时空之门回到了十年前。眼见母亲要被机器夹伤,必须在机器闪光处快速输入L、○、L、○,方可将她救下。

在2300年的未来南部小岛上,有一座太阳神殿。于其中的サンオブサン战斗,甚是艰苦。六个可攻击的部位中,只有周围五个火焰其中的一个受到攻击,才算对中间的本体攻击有效。这里可用魔王的了ブラックホール魔法将火焰吸收掉2至3个,从而大大提高命中率。胜利后取得太颐石的"半成品",要成为"成品"还必须接受长时间的阳光妹浴。将太阳石带到史前的六千五百万年东北面的光のほこち洞,进行"加工"。到了1000年的现代,却发现快要成品的太阳石被南大陆的吝高的村长拿走了,可他拒不承认。只有从まきがい亭花9900元买到ハィぺーほしにく,无偿送给那吝窗村长的中世纪祖先,根治了他的吝离病。拿到太阳石放回光のほこち洞.到未来2300年取回"成品",就可作成露卡的最强之枪(其攻击力时大时小,并不太可靠)。

玛瑞 在1000年现代的王宫,父女俩受大臣挑唆应事而争吵起来,玛瑞被逐出王宫。辗转来到600年的中世纪,在东面大陆的酒馆里遇见冒险家トマ.他会给一样物品 トマのきけ,并带到现代的 トマ墓.在其灵魂的指引下,中世纪原来一无名小岛上出现了一个洞口一巨人 のツメ(即史前的ティラン城迹)。在洞底打败老的要变成化石的ルステイラン(它一次攻击比一次利害,要在最少回合内将其解决),在它身后发现了虹色の贝。但由于太重设法弄走,所以只好到王宫请皇家卫队的人来帮忙了。回到

1000年,在王宫右边的法庭里,玛瑞的父亲国王正因为私藏虹色。贝,而受到大臣的无理审判。玛瑞等从王宫地下室收藏虹色の贝的地方取得にしいろのかけち，闯进法庭打败变成大臣的ヤクラ 13せい，终于牙U父亲和解。在地上拣到钥匙,打开楼梯间的箱子,放出真正的大臣(这情节好象在哪见过)。

再到地一F室请ボッシェ老人把虹色の贝打造成装备：防御力+99并附带魔法损坏降低三分之二的女性专用服装プリズム・ドレスーフ(或一件魔防+9异常防止的头盔プリズム・メシトフ)；一枚攻击超强化的戒指レニトのメガネ；和布劳诺专用攻击力+220必杀一击出现率70%的虹色之剑 にしし。

弗哥 为了修好东端大陆上的北の废墟，需从1000年的现代的チヨラス村民家大姉那得到修理工具だいくどうぐさ，但要先帮她找到在宿屋喝酒的丈夫。将工具带到中世纪,交给在酒吧喝酒的大叔,花些钱分几次让他和四个儿子将北の废墟修好。在サイラス的墓碑前，弗哥见到サイラス的灵魂得已亥息,心结也随之而解,继承勇者的称号,得到了骑士之剑グラソドリォソ。(注:墓中一箱里有玛瑞的最强之弓)

机器人 在未来2300年东南面B9/J、岛,由机器人打头可进入ジェノサイドーム。在一[场内部有许多打不开的门,必须先把门旁的开关打开,然后到工场中心的终端屏幕边的充电器里充电,在电流消失前迅速带入要打开门的储电器里,就可打开原本应缺电而无法打开的门。将一个绿色的机器人带到西面的通道可拿到一玩偶c在一间房间拿到另一个。之后到地一卜二层,机器人单挑他的女友アトロポス。将两个玩偶放到西北房间左右两边的插座上,打开沉重的大门。在门那边的是造就了机器人一族,被他们称为母亲的电脑终端。在于终端造出的三维图像マサーブレーソ战斗时,她身后的三个屏幕会不停的给本体恢复HP。如果先将三个都破坏,那マサーブレーソ就会发狂,变的强大无比。解决的方法是将三个屏幕中的两个破坏,留下一个给她加HP,虽然每次加1000HP,但只要全力攻击,不久就会胜利。随后得到机器人的最强武器两件。

艾拉 基本太平史前,没有什么大事发生。可用物品在长者那换取较强的装备。还可在ラルハ村のセけ时迹得到使用三人技的戒指并能改变队友的名字。

魔王 中世纪魔王城的东面有一建筑断 ビネガーのやかた是绿皮的ビネガー最后的城堡。分别战胜了空魔士マヨネー和外法剑士 ソイソー后，来到设有陷附的房间(如不上当会发生绿皮将自己的族人斩死的可笑的情节),从右下角可进入一个表面看起来是一堵墙的暗室,里面有魔王的三样最强装备一定要拿。在之后于绿皮等三人的混战中,使用艾拉的特技いろしかげ可分别从三人那盗得防御力+44的头盔(但附带混乱效果没有实际用处)、魔防+12的戒指和攻击力+155的主角专用之剑。面对强大的对手,绿皮再次使用无赖的物理和魔法攻击全无效的无赖防御招数。这回,却被一只闯进来的猫误打误撞的将它投进了用来坑人的陷阱,彻底摔了个粉碎!结束了中世纪最后的余孽。

黑之梦 最后还没去过的地方就剩下BC.12000从海底浮出的这空中要塞了。这时套面对的是本作最艰苦的战斗,长长的路线和接连不断的强大敌人,所以要带好充足的恢复道具,不要吝啬MP的消耗。在里边会遇见以下BOSS级的对手:メガミェータト,十分弱很好对付;ギガミェータト,虽外形没有太大改变却十分强悍且防御力高(弱点是怕天魔法),它的使单体HP变为1的损招配合全体攻击魔法让人疲于救命无法使出2人技,只有让布劳诺不停使用最强天魔法其他两人配合恢复テラミェータト,唯一的不同是只要击毁同它的上半身就会取得胜利，所以不用理会它的下半身;(途中有一种敌人 ツィカム很有趣,它们四个一起出动但互相残杀,当剩下最后一只时可轻松将其解决)プチラウオスR,只要全力攻击其头部,可轻易获胜ジール女王,攻击、防御力不高,但其一全体HP降为1的大招要格外小心,所以战斗时不要猛急猛攻,一般来说敌人速度稍慢,等其攻击过后再出招一一有危险就恢复、无危险再全力攻击;ましんき即魔神器,它会在物理和魔法两种防御间转换,战斗时攻击方法要有选择;、ジール是黑之梦要塞上空女王巨大的全息图像,除了全体HP为1的大招还会天、水等魔法,战斗时不用理会她会再生的手臂,只需攻击其正体头部。胜利后黑之梦毁灭,而恐怖的ラゥオス黑影再次从地底浮出。

最终之战 这里先分析一下战斗人选问题，由于对手是本作的最终BOOS,实力当然不同凡响(以LV50左右的水平来看)。而上场的人数只有三人，所以对于水平、技能迥异的七名候选人进行一下分析筛选是很有必要的。可能每个人理想中的黄金组合有所不同,但无外乎攻击力、防御力、速度的高低以及合体计的威力等等条件。以笔者拙见,选布劳诺、艾拉和青蛙弗哥的组合战斗较为容易。原因:①三人攻击力、HP均高,虽然弗哥这方面略逊于机器人,但机器人魔法防御力太低(经不住两下攻击),而弗哥却要好的多;②三人速度最高且较为平均(14左右),不会造成合体技使用上的脱节c③技能方面，布劳偌的レイズ昧方单体复活+HP少恢复魔法和みだれきい敌单体3连击的特技(伤政1200左右)使用很方便。艾拉、弗哥的二人技ピロロンキッス味方全体异常状态+HP大恢复和あぐちまちぎり敌单体攻击技(伤敌3800左右,比一些三人技还强)更是战斗不可缺少的。而他们的三人技しげハアタック(伤敌4000以上)虽不如艾拉、弗哥、机器人的三人技厉害(必须佩戴特殊的戒指),但从使用条件和MP的消耗上来看,前者更为实用。④因为起特殊效果的戒指每人只能佩戴一只(要是象《FF》里那样能戴两只就好了),所以合理的分配是很重要的。建议布劳诺佩戴反击成功率80%的戒指,与他的必杀之剑配合(伤敌900左右),相当于时常使出不耗MP的特技:艾拉佩戴可使MP消耗降低4/5的戒指,在使用二人、三人攻击技时原本要用20MP的她,就不用为MP的不够用而烦恼了:弗哥可佩戴攻击超强化的戒指,以弥补他与其他俩位的差距。好,有这些了解,应对这三人应重点培养。

巨大的ラゥォス终于露出狰狞的面目。它会用以前出现过的九种BOOS的形态先试探一下(从龙战车到巨大的ギガガィァ,不依而论),以现在的水平可轻松将其依次结果。之后ラゥォス亲自出马,它的世界灭绝光线攻击已不象第一次遇见时那样恐怖了。在胜利后,从原是头部的缺口进入其内部。

深暗的ラゥォス体内,有一记录点和一时空之门。在噶噶的心脏跳动声中,来到了ラゥォス核心。战斗时,中心的ラゥォス的手臂合体攻击光破和头部发出的邪影斗气杀炎是最具威胁性的全体攻击,小心防御。要尽量先将它的一只手臂破坏,让它使不出光破。而其他招数如影杀、邪气、守封等,也就没有什么可怕的了。胜利之后,没有喘息就要迎接最终的挑战了。

真正的ラゥォスエア出现,不要以以往的经验估计它。这肠攻击方法层出不穷,从魔法攻击邪光;HP减半的星魔l最大物理攻击巨岩l最大魔法攻击无梦s还有辅助魔法时空转换和让行动力从零开始的唱歌:以及恐怖的必杀一击天泣。无一不是最厉害和最损的招数。而它的正体不是中间的部分,不要为其外表所迷惑(哎,想当初与友人韧战时,老以为左右一样,也不知费了多大的劲,走了多少的弯路),其实它的正体是右边防御力极高的小球。将左边部分击毁后(它的HP不高,只一招三人技可解决),其正体的防御会解除要全力攻击。过会儿左边小球自我复活,其正体防御也会恢复。数(十)回合下来,将正体毁灭,其余两部分也就自灭了。哎,手心的汗都出来了。

终于迎来了真正的胜利,可以长嘘一口气了,观看精彩的结局吧!(下次想重新玩一遍时,可选择つよくコーゲーム以记录的拥有的等级和物品开始新游戏)



近期PS游戏金手指

MACROSS VF－X2

HP

800858A0 0200

一击必杀

D0027312 005E

80027312 0000

三种 missile 都不减

D0045130 FFFF

80045130 0000

D0045F70 FFFF

80045F70 0000

D0047CF4 FFFF

80047CF4 0000

乔乔冒险

无限时间

8006E110 0063

1P HP 不减

300CDEBA 0090

1P 替身

300CD3D2 0050

1P SP 最大

300CDEB2 000A

300D08A1 0070

2P HP 不减

300CE24A 0090

2P 替身

300CD762 0050

2P SP 最大

300D08E6 000A

300D08E5 0070

All Book & Gallery

80067560 FFFF

80067562 FFFF

80067564 FFFF

80067566 FFFF

80067568 FFFF

8006756A FFFF

DEWPRISM

"魔法全开"

D005ABFE 1480

8005ABFE 1000

"变身/魔法:00/01"

8009B4F8 00xx

"强制变身"

800A86AA 00xx

"SEL＋L2/R2 强制变身"

D00A7222 0101

E30A86AA 0000

210A86AA 0001

D00A7222 0102

E20A86AA 0120

200A86AA 0001

HP&MP＝999

9012A058 03E703E7

9009B584 03E703E7

金钱无限

9009B4F0 0098967F

过关时间＝0

800A72F0 0000

拥有部分道具

B0170002 00000000

8009B5B8 6363

攻击力＝999

8009B588 03E7

道具攻击力＋999

8009B594 03E7

防御力＝999

8009B58C 03E7

道具防御力＋999

8009B590 03E7

WILD ARMS 2

战斗后升级

800FB68E 0000

800FB690 FFFF

战斗后金钱超多

800FB68A 0000

800FB68C FFFF

金钱多多

9011AF5C 0098967F

全员 TP 不减

D011A7A8 0000

8011A7AA 03F0

D011A824 0100

8011A826 03E0

8011A8A0 0200

8011A8A2 03F0

全部道具

B0FF0001 00000000

300F66F0 0060

B0FF0001 00000001

300F66F1 0001

世界梦季行

限制时间不减

D00C5000 FFFF

800C5000 0000

选择体 100% 正确

D01FBD7E 0104

800C59B6 A040

D01FBD7E 0108

800C59B6 A045

超能力大战 2

1PHP 不减

800D2038 03E8

1P 气不减

800D203A 03E8

1P 攻击力 2 倍

800D203C 07D0

2PHP 不减

800D204A 03E8

2P 气不减

800D204C 03E8

2P 攻击力 2 倍

800D204E 07D0

可选择全部人物

3007A15E 003F

PSY－EXPAND MODE 能力最强

(第一人 MIGHT)

80079F00 0505

80079F02 0505

80079F04 0505

80079F06 0505

图片全满(ALBUM MODE)

B0100004 00000000

80079A0A FFFF

装甲骑兵－钢铁军事

AP 不减

D0029192 0043

80029192 0040

D0029AC6 0045

80029AC6 0040

D002ADB2 0062

8002ADB2 2400

D002AD62 0043

8002AD62 0040

疲劳度不减

8002ADF2 2400

8002591E 2400

快速升级

D0024A58 0014

80024A58 0001

选项全开

800A2658 001F

特鲁尼克大冒险 2

HP 不减

D002DA42 1440

8002DA42 1400

一击必杀

D003339E 0441

8003339E 2400

满腹度不减

D002D7B6 0050

8002D7B6 0040

按下 R1 后迷宫中央快速过关

D0108D20 0004

300E81B4 00FF

GALERIANS

HP 801C1B14 00C8

AP 801AFF6C 0000

NALCON 801AFF78 00C8

RED 801AFF7C 00C8

D－FELON 801AFF80 00C8

俺的料理

金钱不减

8006EA96 FFFF

无限物料

B0160002 00000000

8006EA96 0F0F



梦幻总动员续

已经上市，敬请留意！

本书汇集大量动漫经典名作及专题文章，图文并茂，精彩绝伦！

全书192页彩页，48页黑白页

顶级豪华，定价仅为20.00元

欢迎邮购

★邮购地址：北京市清河邮局062信箱邮购部(收)

★邮编：100085

★咨询电话：010－62924382

（注：邮购以上书目者，请每本书另加2元邮费。因现存数量有限，欲购从速！）

注意，自2000年1月起，“梦幻总动员”将会以每月一本的速度推出，请大家留意有关信息。

下期预告

SCE超大作“妖精战士3”完全攻略、KOEI公司制作的“西游记”完全攻略等等。

下月同一时间推出，敬请期待

邮购			
	电子游戏广场(9) 定价：10元	电子游戏广场(10) 定价：10元	电子游戏广场(11) 定价：10元
	电子游戏与电脑游戏三周年纪念号 定价：6.5元	格斗秘笈修订版 定价：25元	剑　魂·续 定价：22元

欢迎邮购

★邮购地址：北京市清河邮局062信箱　邮购部(收)

★邮编：100085　　★咨询电话：010－62924382

（注：邮购以上书目者，请每本书另加2元邮费。因现存数量有限，欲购从速！）



秘宝传说

DEWPRISM
デュープリズム

机种:PS　厂商:SQUARE　类型:A・RPG　发售日:10月14日



ISBN 7-5371-3213-5
9 787537 132138 >
ISBN7－5371－3213－5/G·1447
定价:10.00元